Deutsch

KORG

KingKORG

SYNTHESIZER

Parameter-Leitfaden

Inhalt

Parameter 3

1. Programmparameter 3
2. Timbre-Parameter 4
3. Vocoder-Parameter 13
4. Arpeggioparameter 14
5. Utility Parameter editieren 16
6. Globale Parameter 16
7. MIDI-Parameter 18
8. CV&Gate Parameter 20
9. Pedalparameter 20
10. Parameter für nutzerspezifische Stimmung 21
11. EQ-Parameter 22
12. Röhren-Parameter 22
13. Globale Dienste 22

Effekte 23

1. Was sind Effekte 23
2. Interne Effekte des 23
3. Bedienung der Effekte 23
4. Programmeffekte 24
5. Globale Effekte 28

MIDI 30

1. Verwendung des mit einem MIDI-Gerät 30
2. Kanäle und Nachrichten 32
3. Übertragung und Empfang von NRPN-Befehlen 34
4. SysEx-Befehle 34
5. Echtzeit-Befehle 34
6. Standardzuweisung und Senden/Empfangen von Control Change Nachrichten (CC#Map) 35

Vielen Dank, dass Sie sich für einen KingKORG synthesizer von Korg ntschieden haben. Bitte lesen Sie sich diese Anleitung vollstädig durch, um bei der Bedienung alles richtig zu machen.

Hinweise zur Bedienungsanleitung

Für dieses Produkt existieren folgende Dokumente:
- Bedienungsanleitung (dem Instrument beigelegt)
- Parameter-Leitfaden (PDF)

Bedienungsanleitung

Hier werden die grundlegenden Aspekte des KingKORG vorgestellt.
Bitte lesen Sie diese zuerst.

Parameter-Leitfaden

Hier finden Sie Informationen zu sämtlichen Parametern des KingKORG.
Lesen Sie diesen Leitfaden, wenn Sie wissen möchten, welche Funktionen bestimmte Parameter haben.
Der Parameter-Leitfaden ist wie folgt aufgebaut:
- Parameter
- Effekte
- MIDI

Den Parameter-Leitfaden können Sie auf Ihrem Computer lesen.

Abkürzungen der Dokumentationen

BDA: Bedienungsanleitung (dem Instrument beigelegt)
PL: Parameter-Leitfaden

Displayanzeigen

Die Werte der Parameter auf den Abbildungen im Handbuch dienen nur als Beispiele und können von den Anzeigen im Display Ihres KingKORG abweichen.

Beispiel der Notation in der Haupt-Display-Seite

GLOBAL Seite „g15: Power Off“

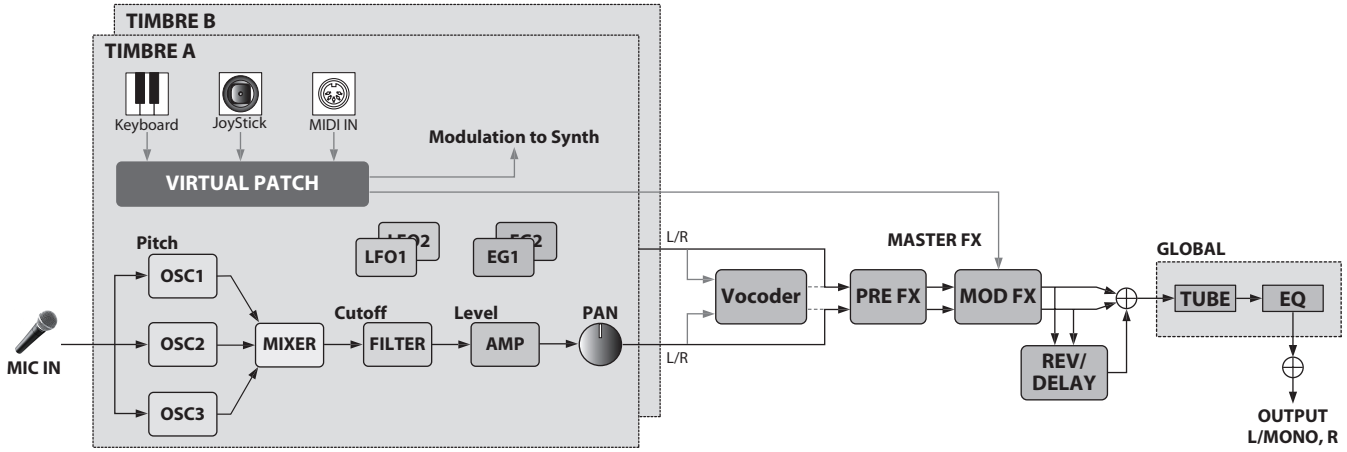
Im Global-Modus, wird der Name der Seite auf der Oberseite des Haupt-Displays angezeigt werden.

---

* Alle Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der betreffenden Eigentümer.

Parameter

Blockschaltbild



Erklärung der Parameter-Icons	
	Weist auf einen Parameter hin, der über die Steuertasten des Instruments gesteuert wird.
	Weist auf einen Parameter hin, der über die Regler des Instruments gesteuert wird.

1. Programmparameter

p01: Name

Der KingKORG erlaubt das Benennen Ihrer Programs (maximal 12 Zeichen). Im Play-Modus zeigt das Display die Program-Nummer und den Namen an.

Ändern des Program-Namens

1. **Drücken Sie die PROGRAM (GLOBAL)-Taste, um den Programm-Modus aufzurufen.**
2. **Wählen Sie mit den Tasten PAGE +/– den Seitennamen aus.**
3. **Drücken Sie das VALUE-Wählrad.**
4. **Bewegen Sie mit den Tasten PAGE +/– den „⊥“ zum gewünschten Buchstaben.**
5. **Wählen Sie mit dem Wählrad einen Buchstaben aus.**
6. **Wiederholen Sie Schritte 4–5.**
7. **Drücken Sie das VALUE-Wählrad, um den Namen zu bestätigen.**

p02~06: Common

Hier können Sie Einstellungen vornehmen, die sich auf das gesamte Programm auswirken.

Category.....[Synth, Lead, Bass, Brass, Strings, Piano, Key, SE/Voc, User]

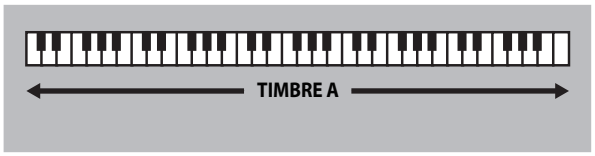
Zur Auswahl der Programmkategorie.
Das Programm wird in der Kategorie registriert, die Sie hiermit ausgewählt haben.
Gerade bei Auftritten ist es oft hilfreich, wenn Sie Ihre Programme nach Kategorien geordnet aufrufen können. Weitere Hinweise dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung auf Seite 56 im Abschnitt „Programme über Kategorie auswählen“.

VoiceMode ..... [Single, Layer, Split]

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie viele Timbres im aktuellen Program zum Einsatz kommen und wie sie gespielt werden können.

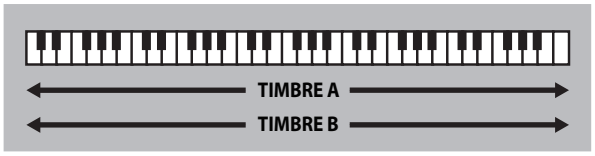
Single:

Es wird nur ein Timbre verwendet.



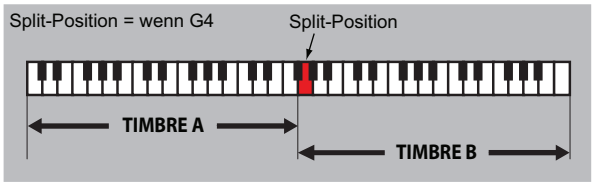
Layer:

Es werden zwei Timbres verwendet. Beide Timbres werden beim Spielen gleichzeitig angesteuert. Die Timbres können aber separat editiert werden.



Split:

Es werden zwei Timbres verwendet. Die Timbres werden separaten Tastaturzonen zugeordnet, die Sie selbst wählen können. Jedes Timbre kann separat editiert werden.



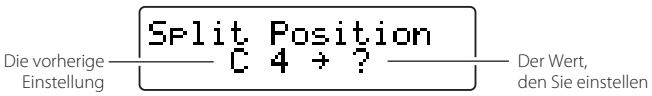
Timb B Ch (Timbre B MIDI channel)..... [Global, 01…16]

Wenn Sie „VOIC.MODE“ auf „Layer“ oder „Multi“ stellen, wählen Sie hiermit den MIDI-Kanal für Timbre 2.
Statt einer Nummer können Sie hier auch „Global“ wählen, was dann bedeutet, dass Timbre die Nummer des Global-Kanals verwendet. Die Einstellungen auf dieser Seite werden, wenn das „p03: Common“ verfügbar „. Split“-Seite VoiceMode Parameter auf „Layer“ oder setzen.

TIPP: Der MIDI-Kanal für Timbre A wird vom Parameter Global Ch der MIDI Basic-Seite festgelegt.

Split Key .....[C -1…G 9]

Bestimmt den Notenbereich, dem das jeweilige Timbre zugewiesen wird. Noten unterhalb der angegebenen Notennummer wird Timbre A zugewiesen, Noten oberhalb der angegebenen Notennummer klingen im Timbre B. Sie können die Split-Taste auch ganz einfach mit der Tastatur bestimmen. Halten Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt und drücken Sie auf SPLIT (POSITION), um im Display die entsprechende Anzeige zu sehen.
Um Einstellungen auf dieser Seite vornehmen zu können, muss der VoiceMode-Parameter der Seite „p03:Common“ auf „Split“ eingestellt sein.



Drücken Sie nun eine Taste, wird diese als Split-Taste festgelegt, und Sie kehren automatisch zur vorherigen Anzeige zurück. Sie können diese Einstellungen statt über die Tastatur auch mit dem VALUE-Wählrad vornehmen.

KeyResponse..... [Norm, Shlw, Deep]

Hier legen Sie das Ansprechverhalten der Tastatur fest.
Zusätzlich zum konventionellen anschlagsempfindlichen Modus bietet Ihnen die Tastatur des KingKORG einen „Switch-Modus“, der das Ansprechverhalten eines alten Synthies oder einer Orgel simuliert. Im Switch-Modus ist das Ansprechverhalten extrem schnell und die Anschlagsdynamik bleibt unberücksichtigt, was ideal für schnelle Synthie-Leads oder fetzige Synthie-Bläsersätze ist.

Norm (Normal):

Konventioneller, anschlagsempfindlicher Ansprechmodus.
Die Tasten der Tastatur reagieren dynamisch auf Ihren Tastenanschlag.

Shlw (Shallow):

„Switch-Modus“, bei dem selbst leichte Anschläge die Note klingen lassen oder abschneiden.
Dieser Modus ist eine große Hilfe beim Spielen von Legatos oder schnellen Glissandi mit der Handfläche. Durch heftiges Drücken einer Taste oder schnelles Loslassen können Sie den für Orgeln typischen Bounce erzeugen (Doppeltriggern beim Tasten-Loslassen).

Deep:

„Switch-Modus“, bei dem heftige Anschläge die Note klingen lassen oder abschneiden.
Dieser Modus erzeugt ein Spielgefühl, als ob die Note erst klingt, wenn die Taste komplett heruntergedrückt ist. Besonders effektiv ist dies beim Spielen spritziger Melodien oder wiederholter Akkorde.

2. Timbre-Parameter

Wenn der VoiceMode-Parameter der Seite „p03:Common“ auf „Layer“ oder „Split“ eingestellt ist, zeigen die Parameter der Seiten s01–s80 das Timbre, das über die TIMBRE A/B-Tasten ausgewählt worden ist.

s01~04: Voice

Diese Einstellungen bestimmen, ob ein Timbre mono- oder polyphon wiedergegeben wird, wie das Retriggering erfolgt und wie die Unisono-Funktion mehrere Kopien einer Stimme gleicher Tonhöhe übereinander schichtet.

TIPP: Spielen Sie gleichzeitig mehr Tasten, als die vorgegebene maximale Polyphonie zulässt, erhält die zuletzt gespielte Taste Priorität.

Assign (Voice Assign) ..... [Mono1, Mono2, Poly]

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie viele Noten gleichzeitig (auf der Tastatur oder via MIDI) gespielt werden können.

Mono1:

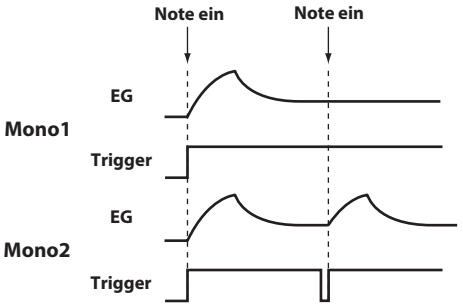
Das Timbre ist monophon. Wenn Sie die zuerst gedrückte Taste halten, während Sie eine andere Taste betätigen, wird der EG nicht zurückgestellt, sondern läuft einfach weiter. Das funktioniert aber nur, wenn Sie gebundene Noten spielen.

Mono2:

Das Timbre ist monophon. Bei jeder neu gespielten Note beginnt der EG wieder von vorne.

Poly:

Das Program kann „polyphon“ gespielt werden, d.h. Akkorde werden erwartungsgemäß wiedergegeben. Die maximale Polyphonie beträgt 24 Stimmen.



Unison Voice .....[Off, 2, 3, 4]

Legt die Anzahl der übereinander geschichteten Stimmen fest.

OFF:

Unisono ist deaktiviert.

2:

Unisono ist aktiviert; es werden zwei Stimmen übereinander geschichtet.

3:

Unisono ist aktiviert; es werden drei Stimmen übereinander geschichtet.

4:

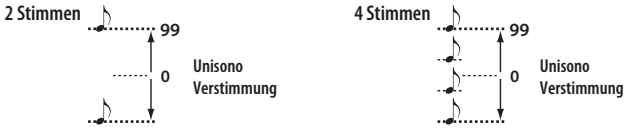
Unisono ist aktiviert; es werden vier Stimmen übereinander geschichtet.

In bestimmten Fällen stehen nicht alle verlangten Polyphoniestimmen zur Verfügung.

Bei Verwendung der „Unison“-Funktion verringert sich die Polyphonie entsprechend.

Detune (Unison Detune) ..... [00…99]

Bestimmt (in der Maßeinheit Cent) die Verstimmung zwischen den übereinander geschichteten Stimmen.
Die Verstimmung ist abhängig von der Anzahl der Stimmen, die für die Unisono-Funktion ausgewählt worden sind.
Sie können auf dieser Seite bei aktivierter Unisono-Funktion (Unison Voice 2-4) Einstellungen vornehmen.



Spread (Unison Spread) .....[000…127]

Spread steuert die Breite der Stereo-Streuung (Panning) der übereinander geschichteten Stimmen.
Die übereinander geschichteten Stimmen werden gleichmäßig gestreut, gemäß der in Unison Voice festgelegten Anzahl der Stimmen und der hier festgelegten Werte.
Sie können auf dieser Seite bei aktivierter Unisono-Funktion (Unison Voice 2–4) Einstellungen vornehmen.

s05~12: Pitch

Diese Einstellung beeinflusst die Tonhöhe des Timbres.
Sie wirkt sich simultan auf die Tonhöhe aller Oszillatoren des zu editierenden Timbres aus.
Die Tonhöhe muss mit dem „Transpose“- und „Detune“-Parameter gewählt werden.
Hier können Sie auch den Anteil an Tonhöhenbeugung festlegen, der der horizontalen Bewegung des Joysticks (X-Achse) zugewiesen wird, sowie Einstellungen fürs Portamento vornehmen.

Transpose .....[–48…+48]

Die Transponier-Funktion legt die vom Oszillator erzeugte Tonhöhe in Halbtonschritten fest.
Der Bereich umfasst vier Oktaven nach oben oder nach unten.

Diese Einstellung bezieht sich jeweils auf den gewählten Oszillator. Mit den Tastern OCTAVE [UP], [DOWN] kann hingegen die Oktavlage der Tastatur verschoben werden.

Detune .....[–50 cent…+50 cent]

Die Verstimm-Funktion verändert die Tonhöhe des Oszillators in Schritten von einem Cent.

LFO2ModInt (LFO2 Modulation Intensity) .....[–63…+63]

Hier können Sie die Tiefe des Vibratos einstellen, das durch Modulation der Tonhöhe des Timbres mittels LFO2 erzeugt wird.

LFO2&JS+Y (LFO2 & Joystick+Y) ..... [–2400…+2400]

Mit dem Joystick können Sie das Vibrato verstärken oder abschwächen.
Hier können Sie (in der Maßeinheit Cent) die Tiefe des Vibratos einstellen, das bei komplett von Ihnen weggedrücktem Joystick erzeugt wird.

TIPP: Die Tiefe des dabei erzeugten Vibratos wird bestimmt durch Addition dieser Einstellung zur LFO2ModInt-Einstellung. Wenn Sie den Joystick wieder loslassen, wird die Tiefe des Vibratos von LFO2ModInt bestimmt.

BendRange (Pitch Bend Range).....[–12…+12]

Hier können Sie das Ausmaß der Tonhöhenbeugung (in Halbtonschritten) regeln, die durch horizontales Bewegen des Joysticks (X-Achse) erfolgt.
Dieser Wert bezeichnet die maximale Tonhöhenbeugung, wenn der Joystick horizontal bis zur Endposition bewegt wird.

Portamento ..... [Off, On]

Zum Ein-/Ausschalten des Portamentos (Effekt, der durch allmähliches Ändern der Tonhöhe einen sanften Übergang von einer Note zur nächsten erzeugt).

Off:

Portamento ist ausgeschaltet.

On:

Portamento ist eingeschaltet. Mit dem Parameter Porta.Time bestimmen Sie die Dauer des Portamentos.

Porta.Time (Portamento Time) .....[000…127]

Hiermit bestimmen Sie das Verhalten des Portamentos (die Dauer des Tonhöhenübergangs).
Mit dem Wert „000“ schalten Sie das Portamento aus. Je größer der Wert, desto allmählicher ändert sich die Tonhöhe zwischen den zuerst und den danach gespielten Noten.

Analog Tune (Analog Tuning) .....[000…127]

Dieser Parameter regelt den Anteil der Inkonsistenz der Stimmung jeder gespielten Note.
Hierbei wird der Stimmung jeder Note eine leichte Zufälligkeit zugewiesen, um die für analoge Synthesizer typische Stimmungsinstabilität zu simulieren.
Höhere Einstellungen sorgen für größere Variationen in der Stimmung.

s13~27: OSC1, OSC2, OSC3 (Oscillator 1, 2, 3)

Les oscillateurs génèrent la forme d’onde de base.
Diese Einstellungen können in jedem Timbre individuell für jeden der drei Oszillatoren vorgenommen werden.

Type .....[Off, Saw…Mic In]

Hiermit wählen Sie den Oszillatortyp aus (die Grundstruktur des Oszillators) und seine Wellenform (siehe „Oszillatortyp und CONTROL 1, 2“)- Wählen Sie „Off“, bleibt der Oszillator stumm.

Semitone .....[–24…+24]

Hier bestimmen Sie den Anteil der Verstimmung (Tonhöhendiskrepanz) im Bezug zu anderen Oszillatoren in Halbtonschritten über einen Bereich von zwei Oktaven nach oben oder nach unten.
Sie können auf dieser Seite Einstellungen vornehmen, wenn Sie mittels Type folgende Wellenformen gewählt haben: ANALOG, DWGS oder PCM.

Diese Einstellung steht Ihnen nicht zur Verfügung, falls unter Type „Mic In“ gewählt wurde.

TIPP: Wenn Sie beispielsweise Oszillator 2 als Obertonstruktur von Oszillator 1 verwenden wollen, können Sie ihn eine Oktave oder eine Quinte höher stimmen. Wollen Sie mit dem Oszillator Akkorde erzeugen, stellen Sie diesen Parameter auf eine Terz, Quart oder Quinte ein.

Tune .....[–63…+63]

Zum Einstellen des Anteils der Verstimmung in Bezug zu den anderen Oszillatoren.
Ein Einstellungswert von „±63“ entspricht zwei Oktaven höher bzw. tiefer, „±48“ entspricht einer Oktave höher oder tiefer. Bei Werten um „+00“ können feine Änderungen der Stimmung vorgenommen werden.
Sie können auf dieser Seite Einstellungen vornehmen, wenn Sie mittels Type folgende Wellenformen gewählt haben: ANALOG, DWGS oder PCM.

Diese Einstellung steht Ihnen nicht zur Verfügung, falls unter Type „Mic In“ gewählt wurde.

CONTROL1, CONTROL2

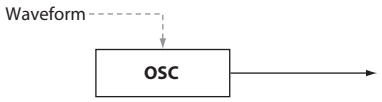
Für jeden Oszillatortyp stehen Ihnen einer oder zwei CONTROL-Parameter zur Verfügung, mit denen Sie die Wellenform oder die Eigenschaften einstellen können. Die letzte Seite jedes Oszillators zeigt Namen und Wert der CONTROL-Parameter für die ausgewählte Type-Einstellung an.

Certains réglages peuvent produire du bruit.

Die Parameter und Werte für CONTROL 1 und CONTROL 2 sind je nach gewähltem Typ unterschiedlich. Die unten aufgeführten Informationen sind auch hilfreich beim Vornehmen von V.Patch-Einstellungen (virtuelle Patches) oder beim Zuweisen von Ctrl1 (CONTROL 1) oder Ctrl2 (CONTROL 2) auf GLOBAL MIDI CC#Map.

Oszillatortypen und CONTROL 1, 2

Einzeloszillator



Diese Oszillatortypen bieten einen Oszillator, der eine Grund-Wellenform erzeugt.
Mit dem CONTROL 1-Waveform-Parameter können Sie die erzeugte Wellenform in Echtzeit modifizieren.

Bei Einzeloszillatoren bleibt CONTROL 2 ohne Funktion.

001: Saw

Erzeugt eine Sägezahnwelle.
Diese Wellenform ist ideal für die typischen Sounds analoger Synthesizer, zum Beispiel Synthie-Bass oder Synthie-Blechbläser.

CONTROL1: Waveform .....[000…127]

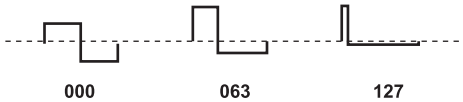
Bei der Einstellung „000“ wird eine reine Sägezahnwelle erzeugt, bei „127“ eine Sägezahnwelle, die eine Oktave höher liegt.

002: Pulse

Erzeugt eine Impulswelle.
Diese Wellenform eignet sich für elektronische Sounds oder Blasinstrumente.

CONTROL1: PulseWidth .....[000…127]

Bei der Einstellung „000“ wird eine reine Rechteckwelle erzeugt, bei „127“ ist fast nichts zu hören, da die Impulsbreite minimal ist.

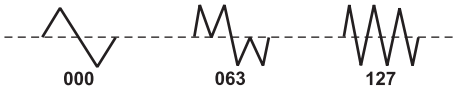


003: Triangle

Erzeugt eine Dreieckwelle.
Diese Wellenform klingt sanfter als Sägezahn- oder Impulswellen.

CONTROL1: Waveform .....[000…127]

Bei der Einstellung „000“ wird eine reine Dreieckwelle erzeugt, bei „127“ eine Dreieckwelle, die eine Oktave und eine Quinte höher liegt (die dritte Harmonische).

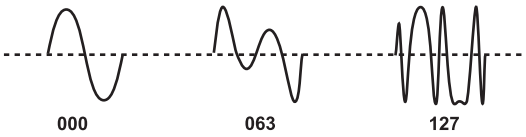


004: Sine

Erzeugt eine Sinuswelle.
Bei Einzeloszillatoren besitzt diese Wellenform die simpelste Obertonstruktur.

CONTROL1: Waveform .....[000…127]

Bei der Einstellung „000“ wird eine reine Sinuswelle erzeugt, deren Obertonstruktur sich bei Erhöhung des Wertes ändert.

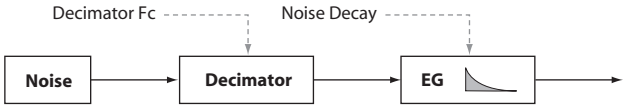


Rausch-Oszillator

Diese Oszillatortypen erzeugen ein Rauschen.
Sie haben die Auswahl unter vier Sorten Rauschen, von denen jedes seine jeweils typischen Eigenschaften besitzt.
Mit Rauschen können Sounds von Schlaginstrumenten ebenso erzeugt werden wie Soundeffekte, zum Beispiel Wellenrauschen.

005: White Noise

Erzeugt Weißes Rauschen.
Hierbei haben alle Frequenzen von tief bis hoch die gleiche Energie. Weißes Rauschen ist die grundlegende und am meisten verwendete Rausch-Wellenform.



CONTROL1: Decimator Fc .....[000…127]

Zur Einstellung der Rauheit des Rauschens.
Niedrige Werte erzeugen ein konventionelles Weißes Rauschen, durch Erhöhen wird das Rauschen immer rauer, so wie es typisch für digitale Technologie ist. Dies ist vor allem beim Erzeugen von Retro-Sounds, wie den typischen Klängen früherer Videospiele, nützlich.

CONTROL2: Noise Decay .....[000…127]

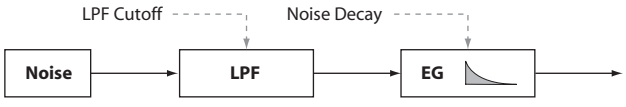
Zur Einstellung der Abklingdauer des Rauschens.
Niedrige Werte sorgen für ein rasches Abklingen. Bei der Einstellung „127“ erfolgt kein Abklingen und der Klang wird so lange bei gleicher Lautstärke gehalten, bis Sie die Taste loslassen.

TIPP: Die EG2-Amp-Einstellungen wirken sich auch auf die Lautstärke aus, deshalb sollten Sie diese Parameter zusammen mit diesem Parameter einstellen.

006: Pink Noise

Erzeugt Rosa Rauschen.
Bei diesem Rauschsignal nimmt die Energie proportional zur Frequenz ab. Da die Leistungsdichte der niedrigen Frequenzbereiche höher ist als die der hohen, wird es als angenehmer empfunden als Weißes Rauschen.

TIPP: Seinen Namen hat es der Tatsache zu verdanken, dass Licht dieser Frequenzverteilung rosa erscheint.



CONTROL1: LPF Cutoff .....[000…127]

Zur Einstellung des Hochfrequenzanteils des Rauschens.
Je niedriger dieser Wert, desto mehr nimmt der Hochfrequenzanteil ab, was für einen milderen Klang sorgt.

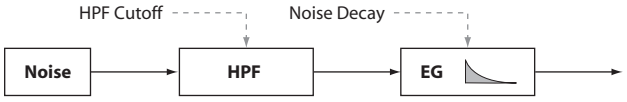
CONTROL2: Noise Decay .....[000…127]

Zur Einstellung der Abklingdauer des Rauschens.

007: Blue Noise

Erzeugt Blaues Rauschen.
Bei diesem Rauschsignal nimmt die Energie proportional zur Frequenz zu. Da die Leistungsdichte der niedrigen Frequenzbereiche geringer ist als die der hohen, wird es als härter empfunden als Weißes Rauschen.

TIPP: Seinen Namen hat es der Tatsache zu verdanken, dass Licht dieser Frequenzverteilung hellblau erscheint.



CONTROL1: HPF Cutoff .....[000…127]

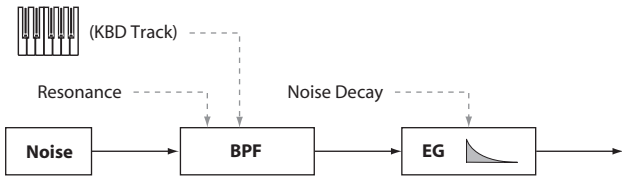
Regelt den Tieffrequenzanteil des Rauschens.
Durch Erhöhen dieses Wertes wird der Tieffrequenzanteil gedämpft, was für einen härteren Sound sorgt.

CONTROL2: Noise Decay .....[000…127]

Zur Einstellung der Abklingdauer des Rauschens.

008: Res. Noise

Erzeugt Resonanzrauschen.
Damit erzeugen Sie ein mittelfrequentes Rauschen in einem engen Frequenzband. So können Sie ein Rauschen erzeugen, das dem Rauschen eines Taschenradios ähnelt. Da das Frequenzband sich je nach gedrückter Taste ändert, können Sie dieses Rauschen – anders als das Rauschen der anderen Rausch-Oszillatoren – in verschiedenen Tonhöhen erzeugen und somit auch Melodien damit spielen.



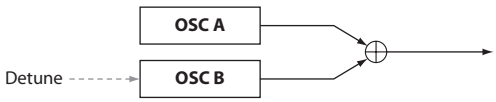
CONTROL1: Resonance .....[000…127]

Hebt den Mittelfrequenzbereich des Rauschens an.
Durch Erhöhen dieses Werts erhöhen Sie die Intensität der Anhebung und verleihen dem Rauschen einen unverwechselbaren Charakter.
Bei höheren Werten erzeugen Sie einen einzigartigen Klang, wie er beim festen Blasen einer Pfeife entsteht.

CONTROL2: Noise Decay .....[000…127]

Zur Einstellung der Abklingdauer des Rauschens.

Dual-Oszillator



Diese Oszillatoren-Typen mischen die von zwei Oszillatoren erzeugten Grundwellenformen zu einem neuen Signal.
Durch Änderung der Stimmung eines Oszillators können Sie auf einfache Weise einen Unisono-Effekt erzeugen.

Falls sie einen Dual-Oszillator ausgewählt haben, bleibt CONTROL 2 ohne Funktion.

009: Dual Saw

Erzeugt zwei Sägezahnwellen.

010: Dual Square

Erzeugt zwei Rechteckwellen.

011: Dual Tri.

Erzeugt zwei Dreieckwellen.

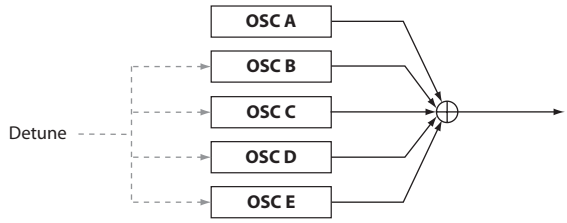
012: Dual Sine

Erzeugt zwei Sinuswellen.

CONTROL1: Detune .....[–63…+63]

Hiermit regeln Sie die Tonhöhe von Oszillator B.
Ein Einstellungswert von „±63“ entspricht ±2 Oktaven, „±48“ entspricht ±1 Oktave und beim Wert „000“ hat Oszillator B die gleiche Tonhöhe wie Oszillator A.

Unisono-Oszillator



Diese Oszillatoren-Typen mischen den Ausgang von fünf Oszillatoren, die jeweils eine Grundwellenform erzeugen, zu einem neuen Signal.
Damit können Sie durch Spielen einer einzigen Note einen fetten, voluminösen Sound erzeugen.

Falls sie einen Unisono-Oszillator ausgewählt haben, bleibt CONTROL 2 ohne Funktion.

013: Unison Saw
Erzeugt zwei Sägezahnwellen.

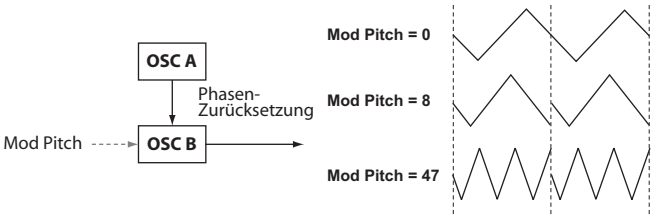
014: Unison Squ.
Erzeugt zwei Rechteckwellen.

015: Unison Tri.
Erzeugt zwei Dreieckwellen.

016: Unison Sine
Erzeugt Sinuswellen.

CONTROL1: Detune .....[000…127]
Hiermit verstimmen Sie die Tonhöhen der fünf Oszillatoren.
Durch Erhöhen dieses Wertes wird der Tonhöhenunterschied zwischen den Oszillatoren größer, was für einen fetteren Sound sorgt.

Synchron-Oszillator



Bei diesen Oszillatortypen wird die Phase der Wellenform von Oszillator B (Slave) nach jedem Zyklus des Oszillators A (Master) zurückgesetzt, was eine charakteristische obertonreiche Struktur erzeugt.

Falls sie einen Synchron-Oszillator ausgewählt haben, bleibt CONTROL 2 ohne Funktion.

017: Sync Saw
Erzeugt eine modulierte Sägezahnwelle.

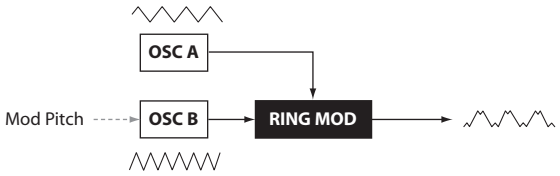
018: Sync Square
Erzeugt eine modulierte Rechteckwelle.

019: Sync Tri.
Erzeugt eine modulierte Dreieckwelle.

020: Sync Sine
Erzeugt eine modulierte Sinuswelle.

CONTROL1: Mod Pitch .....[000…127]
Zur Einstellung der Tonhöhe von Oszillator B (Slave-Wellenform).
Ein Wert von „32“ entspricht +1 Oktave, „64“ entspricht +2 Oktaven.

Ring-Oszillator



Diese Oszillatortypen multiplizieren Wellenformen verschiedener Frequenzen und fügen so dem ursprünglichen Sound neue Obertöne hinzu.
Damit lassen sich Glockenklänge und metallische Sounds erzeugen.

Falls Sie einen Ring-Oszillator ausgewählt haben, bleibt CONTROL 2 ohne Funktion.

021: Ring Saw
Multipliziert eine Sägezahnwelle mit einer weiteren Sägezahnwelle und gibt das Resultat wieder.

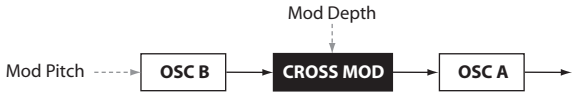
022: Ring Square
Multipliziert eine Rechteckwelle mit einer weiteren Rechteckwelle und gibt das Resultat wieder.

023: Ring Tri.
Multipliziert eine Dreieckwelle mit einer weiteren Dreieckwelle und gibt das Resultat wieder.

024: Ring Sine
Multipliziert eine Sinuswelle mit einer weiteren Sinuswelle und gibt das Resultat wieder.

CONTROL1: Mod Pitch .....[–63…+63]
Hiermit regeln Sie die Tonhöhe von Oszillator B (Modulator).
Ein Einstellungswert von „±48“ entspricht ±1 Oktave, bei „+00“ ist die Tonhöhe dieselbe wie bei Oszillator A.

Kreuzmodulation-Oszillator



Bei diesen Oszillatortypen moduliert die von Oszillator B (Modulator) produzierte Wellenform die Frequenz von Oszillator A (Träger), was eine komplexe Obertonstruktur ergibt. Dies erlaubt Ihnen, bei höheren Frequenzen zu modulieren als mit einem LFO.

025: XMod Saw
Erzeugt eine modulierte Sägezahnwelle.

026: XMod Square
Erzeugt eine modulierte Rechteckwelle.

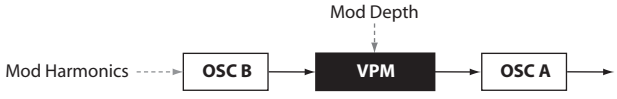
027: XMod Tri.
Erzeugt eine modulierte Dreieckwelle.

028: XMod Sine
Erzeugt eine modulierte Sinuswelle.

CONTROL1: Mod Depth .....[000...127]
Hiermit regeln Sie die Tiefe der Kreuzmodulation.

CONTROL2: Mod Pitch .....[–63...+63]
Hiermit regeln Sie die Tonhöhe von Oszillator B (Modulator).
Ein Einstellungswert von „±63“ entspricht ±2 Oktaven, „±48“ entspricht ±1 Oktave, und bei „+00“ ist die Tonhöhe dieselbe wie bei Oszillator 1.

Variable-Phasenmodulation-Oszillator



Bei diesen Oszillatortypen moduliert die von Oszillator B (Modulator) produzierte Wellenform die Phase von Oszillator A (Träger), was eine komplexe Obertonstruktur ergibt.
Dies erlaubt Ihnen, bei höheren Frequenzen zu modulieren als mit einem LFO.
Anders als bei der Kreuzmodulation moduliert OSC B die Phase bei ganzzahligen Vielfachen (Mod Harmonics) der Frequenz von OSC A, weshalb in der Wellenform keine Impulse vorkommen.

029: VPM Saw

Erzeugt eine modulierte Sägezahnwelle.

030: VPM Square

Erzeugt eine modulierte Rechteckwelle.

031: VPM Tri.

Erzeugt eine modulierte Dreieckwelle.

032: VPM Sine

Erzeugt eine modulierte Sinuswelle.

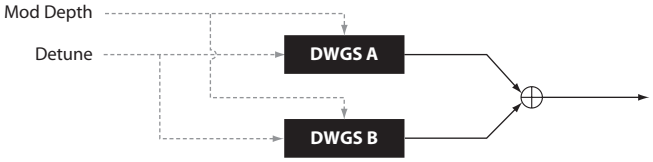
CONTROL1: Mod Depth .....[000...127]

Hiermit regeln Sie das Ausmaß des VPM-Effekts (Variable Phase Modulation).

CONTROL2: Mod Harm(Mod Harmonics) .....[0.5, 1...32]

Hiermit legen Sie die Tonhöhe von Oszillator B (Modulator) als harmonisches Mehrfaches der Tonhöhe von Oszillator A (Träger) fest.

DWGS Oszillator



Diese Oszillatortypen erzeugen die einfachen DWGS-Wellenformen (Digital Waveform Generator System) von digitalen Synthesizern wie dem Korg DW-8000.
Sie können komplexe Obertöne erzeugen, indem Sie die Wellenform mit VPM (Variable Phase Modulation) modulieren.

033-096: DWGS

Dies sind die DWGS-Wellenformen digitaler Synthesizer.

CONTROL1: Detune .....[000...127]

Ändert das Tonhöhenverhältnis der beiden DWGS-Oszillatoren.
Bei höheren Werten ist die Tonhöhendifferenz größer, und die Modulation erzeugt einen satteren Sound.

CONTROL2: Mod Depth .....[000…127]

Regelt die Tiefe des VPM-Effekts für die DWGS-Wellenform.

PCM-Oszillator

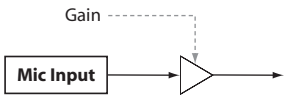
Diese Oszillatortypen erzeugen PCM-Wellenformen akustischer Instrumente oder digitaler Synthesizer.

097-126: PCM

Dies sind die PCM-Wellenformen akustischer Instrumente und digitaler Synthesizer.

Falls Sie einen PCM-Oszillator ausgewählt haben, bleiben CONTROL 1 und CONTROL 2 ohne Funktion.

MIC IN-Oszillator



Hiermit können Sie das Signal des Mikrofoneingangs auf der Rückseite als Oszillator-Wellenform nutzen.

Sie können diesem Audiosignal Filter, Verstärkung und Effekte zuweisen.

Falls Sie die Mikrofonbuchse als Audioeingang verwenden, bleiben Parameter zur Tonhöhe ohne Funktion.

Falls Sie den Mic In-Oszillator ausgewählt haben, bleibt CONTROL 2 ohne Funktion.

127: Mic In

Gibt das Signal des Mikrofoneingangs auf der Rückseite wieder.

CONTROL 1: Gain .....[–63…+63]

Hiermit regeln Sie den Pegel des vom Mikrofoneingang kommenden Signals. Beim Wert „+00“ bleibt das Eingangssignal unverändert (Unity Gain).

Wenn die Peak-LED leuchtet, sollten Sie den Pegel mit dem MIC LEVEL-Regler auf der Oberseite herunter regeln, bis das Signal nicht mehr clippt.

Liste der Oszillatoren

Die Oszillatortypen 001–032 sind exzellente analoge Modeling-Oszillatoren. Haben Sie einen davon ausgewählt, leuchtet die ANALOG-LED unterhalb des OSCILLATOR-Nebendisplays auf.

Nr.	Typ	CONTROL 1	CONTROL 2
001	Saw	Waveform	—
002	Pulse	PulseWidth	—
003	Triangle	Waveform	—
004	Sine	Waveform	—
005	White Noise	Decimator Fc	Noise Decay
006	Pink Noise	LPF Cutoff	Noise Decay
007	Blue Noise	HPF Cutoff	Noise Decay
008	Res. Noise	Resonance	Noise Decay
009	Dual Saw	Detune	—
010	Dual Square	Detune	—
011	Dual Tri.	Detune	—
012	Dual Sine	Detune	—
013	Unison Saw	Detune	—
014	Unison Squ.	Detune	—
015	Unison Tri.	Detune	—
016	Unison Sine	Detune	—
017	Sync Saw	Mod Pitch	—
018	Sync Square	Mod Pitch	—
019	Sync Tri.	Mod Pitch	—
020	Sync Sine	Mod Pitch	—
021	Ring Saw	Mod Pitch	—
022	Ring Square	Mod Pitch	—
023	Ring Tri.	Mod Pitch	—
024	Ring Sine	Mod Pitch	—
025	XMod Saw	Mod Depth	Mod Pitch
026	XMod Square	Mod Depth	Mod Pitch
027	XMod Tri.	Mod Depth	Mod Pitch
028	XMod Sine	Mod Depth	Mod Pitch
029	VPM Saw	Mod Depth	Mod Harm
030	VPM Square	Mod Depth	Mod Harm
031	VPM Tri.	Mod Depth	Mod Harm
032	VPM Sine	Mod Depth	Mod Harm
033–096	DWGS	Detune	Mod Depth
097–126	PCM	—	—
127	Mic In	Gain	—

s28~30: Mixer

Hier regeln Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen Oszillator 1, Oszillator 2 und Oszillator 3. Diese Einstellungen legen den Eingangspegel vor dem Filter fest.

OSC1Level .....[000…127]

Regelt den Ausgangspegel von Oszillator 1.

OSC2Level .....[000…127]

Regelt den Ausgangspegel von Oszillator 2.

OSC3Level .....[000…127]

Regelt den Ausgangspegel von Oszillator 3.

s31~38: Filter

Filter bestimmen den Charakter eines Sounds, indem bestimmte Frequenzbereiche des von den Oszillatoren erzeugten Sounds abgesenkt oder angehoben werden.
Sie können einen bestimmten Filtertyp auswählen und durch Anpassen der Cutoff-Frequenz den Sound shapen oder den Filter dynamisch als Effekt modulieren.
Es stehen drei Filtertypen zur Verfügung: Tiefpassfilter, die den Klang durch Absenken hoher Frequenzen wärmer machen, Hochpassfilter, die den Ton durch Absenken tiefer Frequenzen prägnanter machen und Bandpassfilter, die Frequenzen oberhalb und unterhalb eines bestimmten Frequenzbands absenken.
Sie haben die Auswahl unter insgesamt 18 Filtertypen, darunter die üblichen analogen Modeling-Filter sowie Emulationen von typischen Filtern klassischer Synthesizermodelle.

Type (Filter Type) ..... [LPF King 1…BPF+ King]

Hiermit wählen Sie den Filtertyp aus.
Die Eigenschaften der jeweiligen Filtertypen sind unten beschrieben. Experimentieren Sie mit unterschiedlichen Resonanz- und Cutoff-Einstellungen, um die Unterschiede zwischen den Filtertypen kennen zu lernen.

P.Model	Produkt-Modeling:	Diese Filter emulieren die Filter klassischer Synthesizer.
Self	Selbstoszillierend	Diese Filter simulieren die Selbstoszillation, die bei der Cutoff-Frequenz auftritt, wenn die Resonanz fast maximal angehoben wurde.
Fix Gain	Fixed Gain:	Diese Filter bewahren auch bei Änderungen der Resonanz einigermaßen die Lautstärke des Frequenzbereichs, der nicht vom Filter abgeschnitten wurde (→ S. 10).

LPF Tiefpassfilter

Filtertyp	Beschreibung
01 LPF King 1	Typischer analoger Vierpol-Tiefpassfilter. Im Vergleich zu einem Zweipol-Filter wird der Hochfrequenzbereich hier steiler gedämpft.
02 LPF King 2	Typischer analoger Zweipol-Tiefpassfilter. Schneidet den Hochfrequenzbereich sanfter ab und erzeugt so einen wärmeren Sound.
03 LPF MG P.Model Self	Tiefpassfilter, der dem Filter eines berühmten analogen Mono-Synthesizers aus den Siebzigern nachempfunden ist. Er eignet sich besonders für Lead- und Bass-Sounds.
04 LPF P5 P.Model Self	Tiefpassfilter mit der Charakteristik des Filters eines berühmten fünffach-polyphonen Synthesizers, der Ende der Siebziger auf den Markt kam und in der New Wave Musik der Achtziger sehr beliebt war.
05 LPF OB P.Model Fix Gain	Tiefpassfilter mit der Charakteristik des Filters eines berühmten analogen Mono-Synthesizer-Expander-Moduls aus der zweiten Hälfte der Siebziger.
06 LPF MS-20 P.Model Self Fix Gain	Tiefpassfilter,der den Filter des klassischen Synthesizers Korg MS-20 emuliert. Er simuliert das Lo-Fi-mäßige Rauschen und die Verzerrung des Originals ebenso wie die raue Selbstoszillation, die bei erhöhter Resonanz auftrat.
07 LPF Acid P.Model	Verzerrt das im Tiefpassfilter bearbeitete Signal wie ein populärer kompakter Bass-Synthesizer, der in der zweiten Hälfte der Achtziger in Stilen wie Acid House Verwendung fand. Bei hohen Resonanzeinstellungen verzerren die Spitzen und verleihen dem Sound unverwechselbare Obertöne.

HPF Hochpassfilter

Filtertyp	Beschreibung
08 HPF King	Typischer analoger Hochpassfilter.
09 HPF P5 P.Model Self	Hochpassfilter mit der reinen Selbstoszillation des LPF P5. Dies ist ein hypothetischer Modeling-Filter, den es im Originalinstrument nicht gab.
10 HPF OB P.Model Fix Gain	Hochpassfilter mit der Rausch- und Resonanzcharakteristik des LPF OB.
11 HPF MS-20 P.Model Self Fix Gain	Hochpassfilter, der wie der LPF MS-20 den Filter des MS-20 emuliert.
12 HPF Acid P.Model Fix Gain	Verzerrt das Signal des Hochpassfilters durch die charakteristische Resonanzverzerrung des LPF Acid.

BPF Bandpassfilter

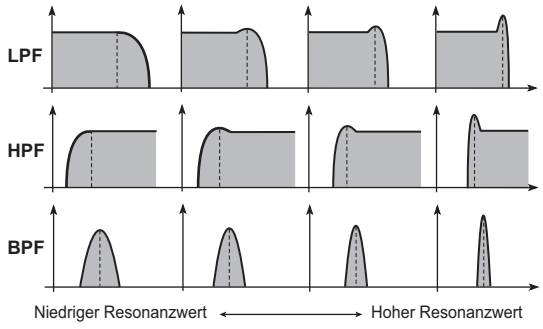
Filtertyp	Beschreibung
13 BPF King	Typischer analoger Bandpassfilter.
14 BPF P5 P.Model Self	Bandpassfilter, der die reine Selbstoszillation des LPF P5 erzeugen kann. Dies ist ein hypothetischer Modeling-Filter, den es im Originalinstrument nicht gab.
15 BPF OB P.Model Fix Gain	Bandpassfilter mit der Rausch- und Resonanzcharakteristik des LPF OB.
16 BPF MS-20 P.Model Self Fix Gain	Bandpassfilter mit der Lo-Fi Charakteristik und der typischen Verzerrung des LPF MS-20. Dies ist ein hypothetischer Modeling-Filter, den es im originalen MS-20 nicht gab. Ein LPF MS-20 und ein HPF MS-20 sind in Serie geschaltet.
17 BPF Acid P.Model Fix Gain	Verzerrt das Signal des Bandpassfilters durch die charakteristische Resonanzverzerrung des LPF Acid. Dies ist ein hypothetischer Modeling-Filter, den es im Originalinstrument nicht gab.
18 BPF+ King	Dieser Filter mischt den ursprünglichen Sound mit dem Ausgangssignal eines typischen Bandpassfilters. So erhalten Sie den unverwechselbaren Klang eines Bandpassfilters, ohne dass der ursprüngliche Sound zu viele Nuancen in Höhen und Tiefen verliert.

Cutoff .....[000...127]

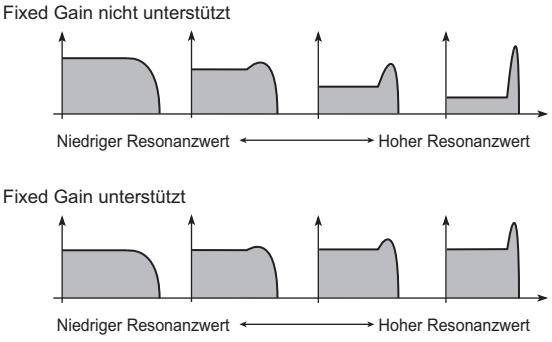
Hiermit stellen Sie die Cutoff-Frequenz ein.
Je höher der Wert, desto höher die Cutoff-Frequenz.
„CUTOFF“ kann verändert werden durch vom EG1-Filter erzeugte zeitvariante Änderungen, durch Ihre Anschlagsdynamik (Velocity) und durch den Notenort (Keyboard-Tracking).

Resonance .....[000...127]

Hier stellen Sie die Resonanz des Filters ein.
Die Lautstärke im Bereich der mittels Cutoff festgelegten Frequenz wird angehoben, was dem Sound einen einzigartigen Charakter verleiht. Höhere Werte verstärken diesen Effekt.



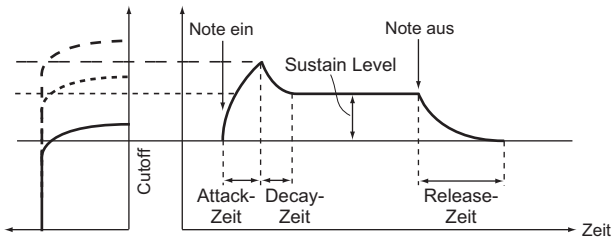
Bei Filtern, die Fixed Gain emulieren, sorgen hohe Resonanzwerte für höhere Lautstärken als bei anderen Filtertypen.



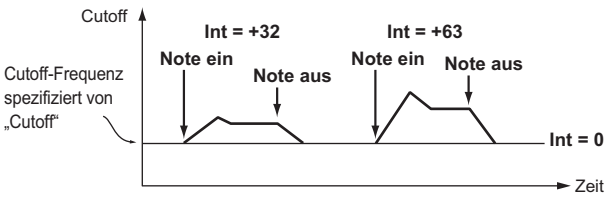
In bestimmten Fällen tritt bei einem hohen Resonanzwert Verzerrung auf.

EG1Int (EG1 Intensity) .....[–63…+63]

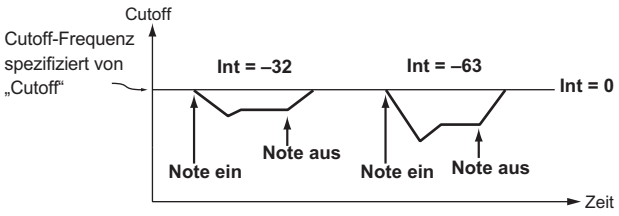
Hier bestimmen Sie, wie die zeitvariante Modulation von EG1-Filter der Cutoff-Frequenz zugewiesen wird.



Der EG1-Filter ändert die Cutoff-Frequenz mit der Zeit, was für Änderungen im Klang sorgt.
Damit können Sie beispielsweise einen Sound erschaffen, der beim Spielen einer Taste erst allmählich heller und dann allmählich dunkler wird. Der Parameter „EG1-Filter INT“ bestimmt die Tiefe (Sensitivity) des Eingriffs in die Cutoff-Frequenz durch den EG1-Filter. Beim Wert 0 beeinflusst der EG1-Filter die Cutoff-Frequenz nicht. Bei höheren positiven (+) Werten beeinflusst der Filter die Cutoff-Frequenz immer stärker.



Bei hohen negativen (–) Werten wird die Filterfrequenz in umgekehrter Richtung beeinflusst.



LFO1ModInt (LFO1 Modulation Intensity) .....[–63…+63]

Hier bestimmen Sie die Tiefe des Wah-Effekts, den der LFO1 durch Modulation der Cutoff-Frequenz erzeugt.

LFO1&JS-Y .....[–63…+63]

Mit dem Joystick können Sie den Wah-Effekt anheben oder abmildern. Dieser Parameter bestimmt die Tiefe des Wah-Effekts, der erreicht wird, wenn Sie den Joystick ganz zu sich hin ziehen.

TIPP: Der Wah-Effekt ergibt sich aus der in diesem Parameter bestimmten Tiefe sowie den LFO1ModInt-Einstellungen. Wenn Sie den Joystick loslassen, ist die Tiefe des Effekts so wie unter LFO1ModInt bestimmt.

KeyTrack (Keyboard Tracking/ Filter) .....[–2.00…+2.00]

Ändert die Cutoff-Frequenz durch Keyboard-Tracking (Tastenposition, die Sie gerade spielen).
Wenn beispielsweise der Sound von Taste C4 Ihren Vorstellungen entspricht, der Sound der benachbarten Tasten aber nachlässt, können Sie mittels Keyboard-Tracking die Cutoff-Frequenz ändern, um den Sound zu verbessern.
Positive (+) Werte erhöhen die Cutoff-Frequenz bei Noten oberhalb C4 und senken sie bei Noten unterhalb der C4-Taste.
Negative (-) Werte senken die Cutoff-Frequenz bei Noten oberhalb C4 und erhöhen sie bei Noten unterhalb der C4-Taste.

TIPP: Beim Wert „+1.00“ erfolgt die Änderung der Cutoff-Frequenz proportional zur Tonhöhe. Beim Wert „+0.00“ zeigt das Keyboard-Tracking keine Auswirkungen.

TIPP: Keyboard-Tracking funktioniert auf der Tonhöhe, die durch Pitch-Bend und Transponieren modifiziert wird.

VeloSens (Velocity Sensitivity).....[–63…+63]

Hier bestimmen Sie, wie die Cutoff-Frequenz durch die Anschlagsdynamik (Velocity) beeinflusst wird.
Bei positiven (+) Werten wird die Cutoff-Frequenz erhöht, wenn Sie die Tasten fester spielen.
Bei negativen (–) Werten wird die Cutoff-Frequenz gesenkt, wenn Sie die Tasten fester spielen.

s39~42: Amp (Amplifier)

Hier können Sie diverse Einstellungen zum Timbre vornehmen, zum Beispiel Lautstärke und Panning.
Mit diesen Parametern kann die Lautstärke programmiert werden. Die von den Oszillatoren erzeugten und den Filtern bearbeiteten Signale werden im „Amp“-Block verstärkt und somit überhaupt erst hörbar.

Level .....[000…127]

Hiermit regeln Sie die Lautstärke des Timbres.

Pan (Panpot).....[L63…Center…R63]

Hiermit stellen Sie die Position des Sounds im Stereo-Panorama ein. L63 ist ganz links, CNT die Mitte und R63 ganz rechts.

Punch Level .....[000…127]

Hiermit steuern Sie einen Effekt, der die Lautstärke eines Timbres nur beim Anschlag anhebt. Bei höheren Werten wird der Anschlag stärker betont.

KeyTrack (Keyboard Tracking/Amp).....[–63…+63]

Hiermit legen Sie fest, wie das Keyboard-Tracking sich auf die Lautstärke auswirkt.
Positive (+) Werte bedeuten, dass die Lautstärke ab der Note „C4“ im Diskant immer weiter zu- und im Bass immer weiter abnimmt.
Negative (–) Werte bedeuten, dass die Lautstärke ab der Note „C4“ im Diskant immer weiter ab-, im Bass dafür aber immer weiter zunimmt.

TIPP: Die Notenskalierung richtet sich auch nach der mit dem Pitch Bend-Rad eingestellten Tonhöhe und dem verwendeten Transpositionsintervall. Über eine virtuelle Patch-Verbindung erzielte Tonhöhenänderungen haben darauf jedoch keinen Einfluss.

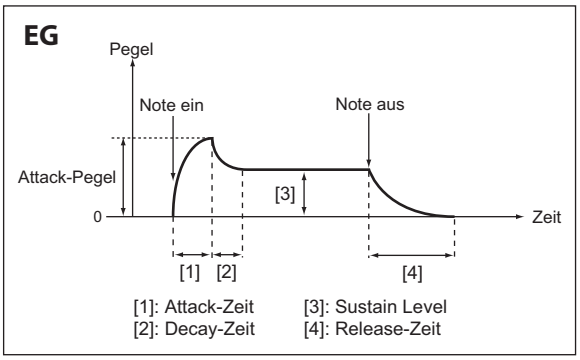
s43~47: EG1-Filter

Hier bestimmen Sie, wie und wie stark die Filterhüllkurve das Signal beeinflusst. Hier können Sie die Einstellungen des EG-Filters vornehmen, der dem Sound zeitvariante Änderungen zufügt. In diesen Seiten nehmen Sie die EG-Einstellungen vor und bestimmen mit dem Parameter EG1Int (→ S. 10), wie tief der Filter vom EG beeinflusst wird. Mit den Parametern ADST (Attack, Decay, Sustain, Release) erzeugen Sie die gewünschte Kurve der Klangänderung.

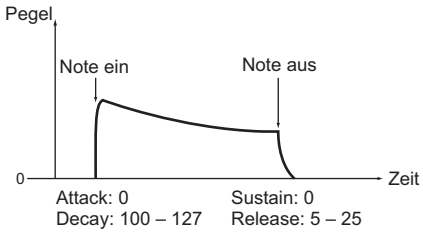
TIPP: Indem Sie EG1-Filter als Quelle für virtuelle Patches zuweisen, können Sie damit neben dem Filter weitere Parameter modulieren (→ S. 12).

EG (Hüllkurve)

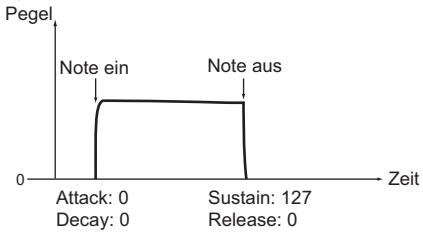
Die meisten Naturklänge weisen einen typischen Klangfarben- und Lautstärkeverlauf auf. Auf einem Klavier erreichen die Noten beispielsweise unmittelbar nach dem Anschlag ihre maximale Lautstärke und klingen dann relativ schnell ab. Wenn Sie eine Taste freigeben, verschwindet die betreffende Note quasi augenblicklich. Dieses Lautstärkeverhalten ist so typisch für ein Klavier, dass eine anders programmierte Hüllkurve einen Verfremdungseffekt hätte. Übrigens ändern sich auch die Klangfarbe und bisweilen die Tonhöhe eines Naturinstruments. Solche Änderungen muss man auf einem Synthesizer anhand der Hüllkurven programmieren. Der KingKORG bietet separate Hüllkurven für die Filter- und Verstärkersektion.
Die Hüllkurven lassen sich zusätzlich als virtuelle Patch-Quellen verwenden und können dann auch andere Aspekte (d.h. Parameter) beeinflussen.
Nachstehend finden Sie ein paar typische „Amp"-Hüllkurveneinstellungen.



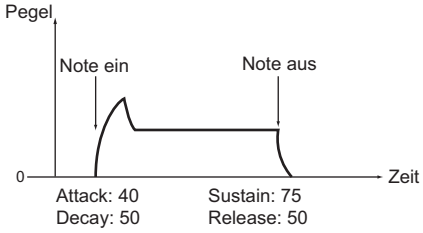
Piano



Organ



Strings



Attack (Attack Time/EG1-Filter) .....[000…127]

Hiermit bestimmen Sie den Zeitraum von Note-on (Taste wird gedrückt) bis zum Erreichen des Attack-Pegels (Maximalwert der Hüllkurve).

Decay (Decay Time/EG1-Filter) .....[000…127]

Hiermit bestimmen Sie den Zeitraum vom Erreichen des Attack-Pegels bis zum Erreichen des Sustain-Pegels (SUSTAIN).

Sustain (Sustain Level/EG1-Filter) .....[000…127]

Hiermit bestimmen Sie die Cutoff-Frequenz, die nach Ablauf der Decay-Dauer bis zum Loslassen der Taste beibehalten wird.

Release (Release Time/EG1-Filter) .....[000…127]

Hiermit bestimmen Sie den Zeitraum von Note-off (Taste wird losgelassen) bis zum völligen Ausklingen (Pegel = 0).

LevelVelInt (Level Velocity Intensity/EG1-Filter) .....[–63…+63]

Hiermit bestimmen Sie, wie Ihre Anschlagsdynamik (Velocity) die Amplitude von EG1-Filter beeinflusst. Bei höheren Einstellungen dieses Parameters wirkt sich Ihre Anschlagsdynamik stärker auf die Amplitude von EG1-Filter aus.

s48~52: EG2-Amp

Mit den Parametern dieser Gruppe können Sie die Verstärkerhüllkurve (AMP) und somit den Lautstärkeverlauf programmieren. Die AMP EGGestalt bestimmt, wie sich die Lautstärke mit der Zeit ändert. Der Lautstärkeverlauf muss mit den ADSR-Parametern programmiert werden: ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE.

TIPP: Sie können EG2 als Quelle für virtuelle Patches verwenden, um neben der Lautstärke weitere Parameter zu modulieren (→ S. 12).

EG1 und EG2

Da der EG1-Filter die Cutoff-Frequenz ändert, ändert sich auch der Klang. Allerdings hängen die Soundeigenschaften auch von den vom EG2-Amp erzeugten Lautstärkeänderungen ab. Bestimmen Sie beispielsweise ein langes Decay für die Filterhüllkurve (EG1), ändert sich der Sound je nach dem für die Verstärkerhüllkurve (EG2) gewählten Decay. Sie sollten sich deshalb beim Editieren sowohl der Einstellungen von EG1-Filter als auch EG2-Amp stets bewusst sein.

Attack (Attack Time/EG2-Amp) .....[000…127]

Hier bestimmen Sie die Dauer von Note-on (Taste wird gedrückt) bis zum Erreichen des Attack Pegels (Maximalwert der Hüllkurve).

Decay (Decay Time/EG2-Amp) .....[000…127]

Hiermit bestimmen Sie den Zeitraum vom Erreichen des Attack-Pegels bis zum Erreichen des Sustain-Pegels (SUSTAIN).

Sustain (Sustain Level/EG2-Amp) .....[000…127]

Hiermit bestimmen Sie die Lautstärke, die nach Ablauf der Decay-Dauer beibehalten wird, solange Sie die Taste gedrückt halten.

Release (Release Time/EG2-Amp) .....[000…127]

Hiermit bestimmen Sie den Zeitraum von Note-off (Taste wird losgelassen) bis zum völligen Ausklingen (Pegel = 0).

LevelVelInt (Level Velocity Intensity/EG2-Amp) ...[–63…+63]

Hiermit bestimmen Sie, wie Ihre Anschlagsdynamik (Velocity) die Amplitude von EG2-Amp beeinflusst. Bei höheren Einstellungen dieses Parameters wirkt sich Ihre Anschlagsdynamik stärker auf die Hüllkurvenamplitude aus.

s53~62: LFO1, LFO2

Jedes Timbre bietet zwei LFOs. Ein LFO erzeugt zyklische Änderungen, mit denen die Tonhöhe, die Klangfarbe und die Lautstärke moduliert werden können.

TIPP: Indem Sie LFO1 oder LFO2 als Quellen für ein virtuelles Patch festlegen, können Sie damit diverse Parameter modulieren (→ S. 12).

LFO (Low Frequency Oscillator)

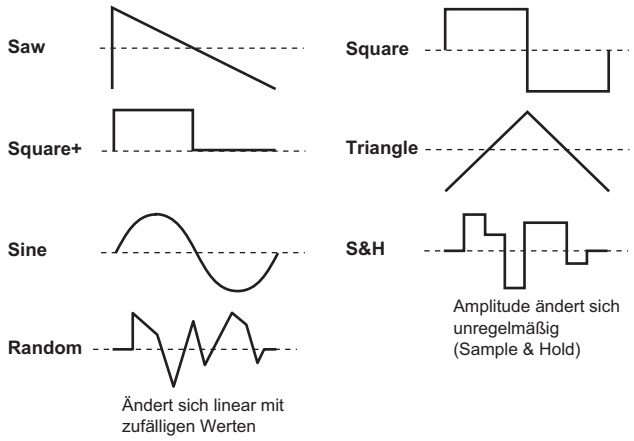
Der LFO (Low Frequency Oscillator) ist ein Oszillator mit niedriger (langsamer) Rate.
Er dient allgemeinhin zur Erzeugung von Vibrato-Effekten (mit dem LFO ändern Sie die Tonhöhe), Wah-Effekten (mit dem LFO ändern Sie die Cutoff-Frequenz) oder Tremolo-Effekten (mit dem LFO ändern Sie die Lautstärke). Auch für Wah- (Modulation der Filterfrequenz) und Tremolo-Effekte (Pegelmodulation) wird ein LFO verwendet. Die LFOs stehen ferner als virtuelle Patch-Quellen zur Verfügung und können folglich auch zum Modulieren anderer Aspekte verwendet werden.

Bei LFO1 sind dies die Parameter der Seite „Filter“ LFO1ModInt und LFO1&JS-Y. Bei LFO2 sind es die Parameter der Seite „Pitch“ LFO2ModInt und LFO2&JS-Y.

Wave (LFO1) .....[Saw, Square, Triangle, S&H, Random]

Wave (LFO2) .....[Saw, Square+, Sine, S&H, Random]

Hiermit wählen Sie die LFO-Wellenform.

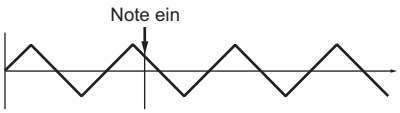


KeySync .....[Off, Timbre, Voice]

Hiermit bestimmen Sie die Anwendung des LFO auf eine Stimme bei Note-on.

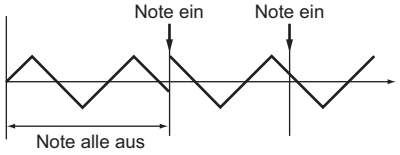
Off:

Die Phase des LFOs wird nicht zurückgestellt, wenn Sie neue Noten spielen.



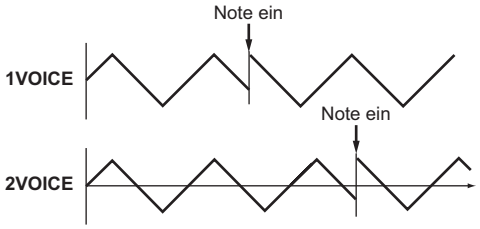
Timbre:

Beim Spielen der ersten Note wird die LFO-Phase ab dem Beginn gestartet und läuft dann immer weiter, so dass alle nachfolgend gespielten Noten auf „derselben Welle surfen“.



Voice:

Die LFO-Phase wird bei jeder neu gespielten Note zurückgestellt, so dass Akkordnoten z.B. leicht unterschiedliche Modulationsbewegungen aufweisen.



TempoSync..... [Off, On]

Wählen Sie hier, ob der LFO mit dem internen Tempo oder einem externen MIDI Clock-Signal synchronisiert werden soll.

Off:

Der LFO wird nicht synchronisiert. Er verwendet die mit „Freq“ eingestellte Frequenz.

On:

Der LFO läuft zur [TEMPO]-Einstellung oder einem externen MIDI Clock-Signal synchron (sofern eines empfangen wird).

Bei aktiviertem TempoSync („On“), bleibt die Auswahl von „LFO1Freq“ oder„LFO2Freq“ als Ziel in Seite „V.Patch1–6“ wirkungslos.

Freq. (Frequency) ..... [000.01Hz…100.00Hz]

Hiermit stellen Sie die Frequenz des LFO ein. Je höher der Wert, desto höher die Frequenz.
Sie können in dieser Seite Einstellungen vornehmen, wenn TempoSync auf „Off“ steht.

SyncNote .....[8meas…1/64]

Hier legen Sie die LFO-Rate im Verhältnis zum in Seite „Arp“ eingestellten Tempo fest. Die Länge (Notenwert), die Sie hier eingeben, bestimmt einen Zyklus des LFO.
Beispiel: Wenn Sie „1/4“ wählen, entspricht jeder LFO-Zyklus einer Viertelnote.
Sie können in dieser Seite Einstellungen vornehmen, wenn TempoSync auf „On“ steht.

s63~s80: V.Patch1, V.Patch2, V.Patch3, V.Patch4,V.Patch5, V.Patch6

Der KingKORG bietet 6 virtuelle Patch-Verbindungen für flexible Echtzeiteingriffe ins Klanggeschehen. Jede Patch-Verbindung bietet drei Parameter: die Modulationsquelle („Src“), das Ziel („Dest“) und die Modulationsintensität („Int“). Anhand dieser drei Parameter lassen sich sehr flexible Modulationskonstrukte programmieren. Beispiel: Wenn Sie „Src“ auf „LFO2“ und „Dest“ auf „Cutoff“ stellen und mit „Int“ angeben, wie stark der Parameter beeinflusst werden darf, können Sie mit LFO2 einen automatischen Wah-Effekt erzielen.

Virtuelle Patch-Verbindungen

Auf modularen Analog-Synthesizern kann man den Ein- oder Ausgang eines Moduls (Oszillator, Filter, Verstärker, Hüllkurve, LFO usw.) über „Patch-Kabel“ mit einem anderen Modul verbinden und somit eine Echtzeitbeeinflussung der gewünschten Aspekte vorbereiten. Die 1978 erschienene MS-Serie von Korg (MS-20, MS-50, MS-10 usw.) bot solche Patch Verbindungen. Beim KingKORG sind diese Verbindungen jetzt zwar „virtuell“ (d.h. es werden keine Kabel benötigt), aber die Flexibilität ist mindestens genau so groß, weil man auch hier fast jeden beliebigen Parameter z.B. mit einer Hüllkurve oder einem LFO beeinflussen kann.

Src (Source) .....[EG1…MIDI3]

Wählt das Signal (Quelle) aus, das als Modulationsquelle dient.

EG1, EG2	EG1, EG2
LFO1, LFO2	LFO1, LFO2
Velocity	Die Anschlagdynamik fungiert als Modulator.
PitchBend	Pitch-Bend (Joystick: X-Achse, links/rechts)
JS+Y	Modulation (Joystick: Y-Achse, von Ihnen weg)
JS-Y	Modulation (Joystick: Y-Achse, zu Ihnen hin)
KeyTrack	Notenskalierung (Tonhöhe). Der „Key Track“-Parameter orientiert sich an der momentan verwendeten Tonhöhe (die man mit dem Pitch Bend-Parameter, der Transposition und/oder einer Modulationssequenz noch weiter ändern kann). Allerdings werden weder die Vibrato-Einstellungen, noch die Wirkung der virtuellen Patch-Verbindungen berücksichtigt.
MIDI1, MIDI2, MIDI3	Funktion, die für die Parameter „MIDI1“, „MIDI2“ oder „MIDI3“ der Seite [MIDI Ctrl] vorgegeben wurde.

Dest(Destination) ..... [Off…R/D Time]

Hiermit wählen Sie den Parameter (Ziel) aus, der von der Modulation gesteuert wird. Wählen Sie beispielsweise Tune, wirkt sich die Modulation auf die Gesamttonhöhe des Timbres aus.

Off	—
Pitch	Die Tonhöhe des gesamten Timbres.
Portamento	Die Pitch Seite „Porta.Time“.
Osc1Tune	Die Osc1 Seite „TUNE“.
Osc2Tune	Die Osc2 Seite „TUNE“.
Osc3Tune	Die Osc3 Seite „TUNE“.
Osc1Ctr1	Die Osc1 Seite „Control1“.
Osc2Ctr1	Die Osc2 Seite „Control1“.
Osc3Ctr1	Die Osc3 Seite „Control1“.
Osc1Ctr2	Die Osc1 Seite „Control2“.

Osc2Ctr2	Die Osc2 Seite „Control2“.
Osc3Ctr2	Die Osc3 Seite „Control2“.
Osc1Level	Die Mixer Seite „OSC1Level“
Osc2Level	Die Mixer Seite „OSC2Level“
Osc3Level	Die Mixer Seite „OSC3Level“
Cutoff	Die Filter Seite „Cutoff“
Resonance	Die Filter Seite „Resonance“
FcEG1Int	Die Filter Seite „EG1Int“
FcKeyTrk	Die Filter Seite „KeyTrack“
EG1Attack	Die EG1-Filter Seite „Attack“
EG1Decay	Die EG1-Filter Seite „Decay“
EG1Sustain	Die EG1-Filter Seite „Sustain“
EG1Release	Die EG1-Filter Seite „Release“
EG2Attack	Die EG2-Amp Seite „Attack“
EG2Decay	Die EG2-Amp Seite „Decay“
EG2Sustain	Die EG2-Amp Seite „Sustain“
EG2Release	Die EG2-Amp Seite „Release“
LFO1Freq	Die LFO1 Seite „Freq.“
LFO2Freq	Die LFO2 Seite „Freq.“
AmpLevel	Die Amp Seite „Level“
Panpot	Die Amp Seite „Pan“
Patch1Int	Die V.Patch1 Seite „Int“
Patch2Int	Die V.Patch2 Seite „Int“
Patch3Int	Die V.Patch3 Seite „Int“
Patch4Int	Die V.Patch4 Seite „Int“
Patch5Int	Die V.Patch5 Seite „Int“
Patch6Int	Die V.Patch6 Seite „Int“
Pre Drive	DRIVE/FREQ-Regler von PRE FX
Mod Depth	DEPTH-Regler von MOD FX
Mod Speed	SPEED-Regler von MOD FX
R/D Depth	DEPTH-Regler von REV/DELAY
R/D Time	TIME-Regler von REV/DELAY

Int (Intensity) .....[–63…+63]

Hier bestimmen Sie, wie stark und in welcher Richtung der gewählte Parameter moduliert wird.
Mit dem Wert „+00“ deaktivieren Sie Modulation de facto.

Einstellungsbeispiel für ‘SOURCE’ und ‘DEST’

Src (Quelle)	Dest (Ziel)	
EG1/EG2	Pitch	EG1 oder EG2 erzeugt eine zeitliche Tonhöhenmodulation des Timbres.
EG1/EG2	Panpot	EG1 oder EG2 variieren das Panning mit der Zeit. Indem Sie zwei Patches auf Patch#Int-Einstellungen mit gegensätzlichen Werten (+/–) setzen, erzeugen Sie ein komplexeres Panning.
LFO1/LFO2	Pitch	Vibrato wird gemäß der Rate von LFO1 oder LFO2 angewendet.
LFO1/LFO2	Cutoff	LFO1 oder LFO2 erzeugt hier einen Wah-Effekt.
LFO1/LFO2	AmpLevel	LFO1 oder LFO2 erzeugt hier einen Tremolo-Effekt.
LFO1/LFO2	Panpot	LFO1 oder LFO2 erzeugt hier einen „Auto Pan“-Effekt.
Velocity	AmpLevel	Die Lautstärke richtet sich nach den Anschlagwerten.
KeyTrack	Panpot	Hier richtet sich die Stereoposition der gespielten Noten nach ihrer Tonhöhe: Bassnoten befinden sich eher links und Diskantnoten eher rechts.
PitchBend	Panpot	Mit dem Joystick kann der Sound nach links oder rechts bewegt werden.

3. Vocoder-Parameter

Wir empfehlen Ihnen, beim Editieren der Vocoder-Parameter das Blockschaltbild zum Vocoder zu beachten (BDA: S. 61).

v01: Vocoder

Vocoder SW (Vocoder Switch) ..... [Off, On]

Hiermit schalten Sie die „Vocoder“-Funktion ein und aus.

Off:

Die Vocoder-Funktion ist deaktiviert. Die VOCODER-Taste auf der Oberseite leuchtet nicht und das Programm verwendet den Vocoder nicht.

On:

Die Vocoder-Funktion ist aktiviert. Die VOCODER-Taste auf der Oberseite leuchtet und das Programm verwendet den Vocoder. Nun können Sie die Vocoder-Parameter Seiten aufrufen und editieren („v02: Voc.Carrier“–„v18: Voc.Amp“).

v02~03: Voc.Carrier (Vocoder Carrier)

Auf diesen Seiten können Sie den Eingangspegel des Trägers eingeben, also des ursprünglichen Signals, das mit dem Vocoder-Effekt bearbeitet wird.

Timb A Level (Timbre A Level) .....[000…127]

Hiermit regeln Sie den Ausgangspegel von Timbre A (Träger).

Timb B Level (Timbre B Level).....[000…127]

Hiermit regeln Sie den Ausgangspegel von Timbre A.

v04~08: Voc.Modultr (Vocoder Modulator)

Auf dieser Seite nehmen Sie die Einstellungen für den Modulator vor, mit dem der Träger bearbeitet wird. Als Modulator kann sowohl das Mikrofonsignal (Input) als auch Timbre B dienen.

AudioSrc (Audio Source) ..... [Input, TimbreB]

Wählen Sie hier das Signal, das als Modulator fungieren soll.

Input:

Das an einer AUDIO IN-Buchse anliegende Signal wird als Modulator verwendet.

TimbreB:

Das Ausgangssignal von Timbre B dient als Modulator.

Gate Sens (Gate Sensitivity).....[000…127]

Hiermit regeln Sie die Geschwindigkeit ein, mit der das Gate gemäß den „Threshold“-Einstellungen eingreift.
Wählen Sie einen niedrigen Wert, wenn sich das Gate schnell schließen soll. Das Vocoder-Signal ist dann entsprechend „zackiger“. Wählen Sie einen höheren Wert, wenn sich das Gate allmählicher und eventuell natürlicher schließen soll.

TIPP: Bei einem hohen „Threshold“-Wert arbeitet das Gate eventuell zu oft/radikal. Wählen Sie „000“, um den Effekt zu deaktivieren.

Threshold .....[000…127]

Hiermit stellen Sie den Pegel ein, bei dem der Eingang stumm geschaltet wird. Geeignete Schwellenwerte sorgen dafür, dass Rauschen in Spielpausen vom Gate abgeschnitten wird und somit nicht zu hören ist.

TIPP: Je höher der Wert, desto wahrscheinlicher wird auch ein Teil vom Eingangssignal abgeschnitten. Ein hoher Wert kann dazu führen, dass das Eingangssignal zu spät durchgelassen und vorzeitig wieder unterdrückt wird. Und das will natürlich niemand.

HPF Level.....[000…127]

Hiermit regeln Sie den Pegel des Hochpassfilters (HPF), das den hochfrequenten Bereich des Modulatorsignals „vorbereitet“. Dieses Signal wird in der hier gewählten Form an den Vocoder-Ausgang ausgegeben. Wählen Sie einen hohen Wert, wenn die Konsonanten des Audiosignals selbst im Vocoder-Signal noch klar verständlich sein sollen.

HPF Gate..... [Disable, Enable]

Der Vocoder des KingKORG kann bei Bedarf die hohen Frequenzen des Eingangssignals mit dem „fertigen“ Vocoder-Signal mischen. Außerdem können Sie festlegen, ob dieser hochfrequente Anteil des Eingangssignals immer ausgegeben werden soll oder nur, wenn die interne Klangerzeugung (Timbre A) ein Signal erzeugt.

Disable:

Der hochfrequente Anteil des Modulatorsignals wird immer ausgegeben.

Enable:

Die hohen Frequenzen des Eingangssignals sind nur hörbar, wenn die interne Klangerzeugung (Timbre A) ein Signal ausgibt.

v09~14: Voc.Filter (Vocoder Filter)

Hier können Sie die 16 Bandpassfilter des Modulatorblocks wunschgemäß einstellen. Da man hiermit den Charakter des Vocoder-Signals festlegt, müssen Sie die hiesigen Einstellungen wahrscheinlich mehrmals nachbessern.

Formant Shift ..... [–2…+2]

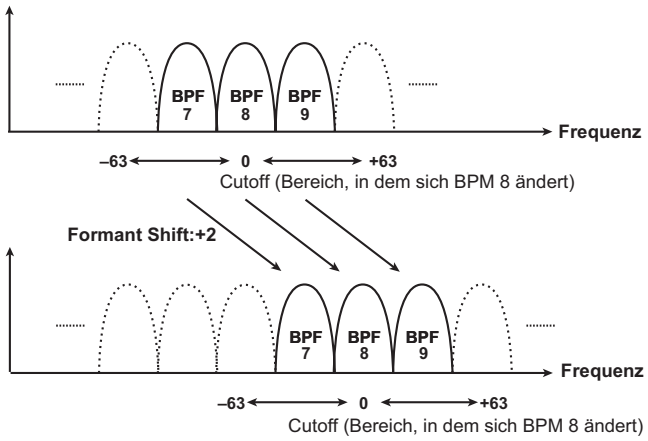
Hiermit verschieben Sie die Cutoff-Frequenzen jedes Bandpassfilters des Trägers. So ändern Sie in bedeutendem Maß die Eigenschaften des vom Vocoder erzeugten Signals.

Offset (Fc Offset) ..... [–63…+63]

Hiermit programmieren Sie einen festen Frequenzversatz für die Bandpassfilter des Trägers („Synthesefilter").

„Formant Shift" und „OFFSET"

Bei Formant Shift = „+0" und Offset = „+00", folgt das Ansprechen der Träger-Filter der Cutoff-Frequenz der Modulator-Filter.
Mit „Formant Shift" können Sie das Ansprechen der Filter in zwei diskreten Schritten nach oben oder unten verschieben. Mit „Offset" können Sie dies wiederum zwei weitere Schritte nach oben oder unten verschieben, so dass Ihnen insgesamt vier Schritte nach oben oder unten zur Verfügung stehen.



Resonance (Vocoder Resonance) ..... [000…127]

Hiermit wählen Sie die Resonanzintensität für die 16 Synthesefilter. Je höher der Wert, desto stärker werden die Frequenzen um den Frequenzwert hervorgehoben.

ModSrc (Fc Modulation Source) ..... [EG1…MIDI3]

Wählen Sie hier die Quelle, mit der „Offset" moduliert werden soll.

TIPP: Als Quellen stehen die gleichen Möglichkeiten zur Verfügung wie die Modulationsquellen der virtuellen Patch-Verbindungen (→ S. 12). Allerdings stehen EG1–3, LFO1–2, Velocity und KeyTrack nur als Quellen für Timbre A zur Verfügung.

ModInt (Fc Modulation Intensity) ..... [–63…+63]

Hiermit regeln Sie die Tiefe der Modulation des Träger-Bandpassfilters (Synthesefilter) „Offset".

E.F.Sens (Envelope Follower Sensitivity) ..... [000…126, Hold]

Hiermit regeln Sie die Empfindlichkeit der Hüllkurvenfolger des Modulators. Bei niedrigeren Werten wird das Anschwellen des Eingangssignals schneller erkannt.
Stellen Sie den Regler auf „Hold", werden die aktuellen Eigenschaften des Eingangssignals beibehalten (Formant Freeze). Anschließend bewahrt der Sound diese Eigenschaften unabhängig davon, ob ein Eingangssignal vorliegt oder nicht.

Wenn Sie „Hold" wählen, bevor überhaupt ein Signal empfangen wird, blockieren Sie die Erkennung.

TIPP: Wenn Sie das Program bei aktiver „Hold"-Einstellung speichern, wird das Frequenzspektrum des zuletzt gehaltenen Signals ebenfalls gesichert.

v15~18: Voc.Amp (Vocoder Amp)

Hier befinden sich die Modulator- und Ausgabeparameter des Vocoders.

Direct Level ..... [000…127]

Hiermit regeln Sie die Lautstärke, mit der die Modulator-Eingangsquelle direkt (unbearbeitet) wiedergegeben wird.

Wet Level (Vocoder Wet Level) ..... [000…127]

Hiermit stellen Sie den Ausgangspegel des Vocoder-Sounds ein.

Wet Spread ..... [000…127]

Dieser Parameter regelt das Panning aller Vocoder-Bänder. Bei hohen Einstellungen ist das Panning des Vocoder-Sounds breiter.

Vocoder Lvl (Vocoder Level) ..... [000…127]

Dieser Parameter regelt die Gesamtlautstärke der gemischten Sounds des Quellsignals (Direct Level), des vom HPF verarbeiteten Signals (HPF Level) und des Vocoder-Sounds (Wet Level).

4. Arpeggioparameter

Arpeggioparameter auf der Frontplatte

TEMPO-LED

Blinkt in Viertelnotenintervallen gemäß dem in Seite „Arp" eingestellten Tempo.

ARP [TEMPO]-Regler

Zum Ein- und Ausschalten des Arpeggiators und zum Einstellen des Tempos.

Die Tempoeinstellung wirkt sich auch auf die LFO-Geschwindigkeit und die Delay-Dauer aus, falls der TempoSync Parameter der Seite „LFO1" oder „LFO2" auf „On" steht.

Das Tempo mit Tap Tempo einstellen

Sie können das Tempo ändern, indem Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt halten und die ARP (TEMPO)-Taste im gewünschten Takt drücken.
Das Tempo ändert sich bereits, wenn Sie bei gedrückter SHIFT/EXIT-Taste die ARP (TEMPO)-Taste mindestens zweimal drücken. Für eine größere Genauigkeit sollten Sie jedoch die Taste öfter drücken.

a01~12: Arp (Arpeggiator)

Hier können mehrere Arpeggioparameter eingestellt werden.

Arp SW ..... [Off, On]

Hiermit schalten Sie den Arpeggiator ein/aus.

Off:

Schaltet den Arpeggiator aus.

On:

Schaltet den Arpeggiator ein.

Tempo ..... [020…300]

Hiermit regeln Sie das Tempo des Arpeggiators.

Latch ..... [Off, On]

Hiermit bestimmen Sie, was geschieht, wenn Sie die gedrückten Tasten wieder freigeben.

Off:

Wenn Sie die Tasten loslassen, hält der Arpeggiator an.

On:

Die Noten des zuletzt gespielten Akkordes werden selbst nach der Freigabe aller Tasten noch so lange verwendet, bis Sie einen anderen Akkord spielen.

Falls Sie ein Dämpferpedal (→ S. 21) angeschlossen haben und dieses bei Wiedergabe des Arpeggiators drücken, erhalten Sie das gleiche Resultat wie bei aktiviertem Latch („On").

Key Sync ..... [Off, On]

Hiermit können Sie den Arpeggiator mit der Tastatur synchronisieren. Wenn Sie „On“ wählen, wird das Arpeggio bei jeder neuen Note von vorne abgespielt. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie im Live-Einsatz sicher gehen möchten, dass die Arpeggien immer auf dem ersten Taktschlag beginnen.

Off:

Keine Synchronisation. Beim Drücken weiterer Tasten läuft das Arpeggio einfach weiter.

On:

Die Synchronisation ist aktiv. Beim Drücken weiterer Tasten beginnt das Arpeggio wieder von vorn.

Assign (Arp Timbre Assign).....[TimbreA, TimbreB, TimbreA+B]

Hiermit wählen Sie das oder die Timbre(s) aus, die vom Arpeggiator abgespielt werden.

TimbreA:

Der Arpeggiator spielt Timbre A ab.

TimbreB:

Der Arpeggiator spielt Timbre B ab.

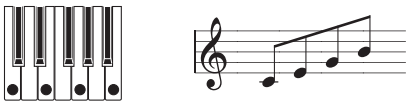
TimbreA+B:

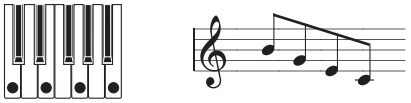
Der Arpeggiator spielt Timbres A und B ab.

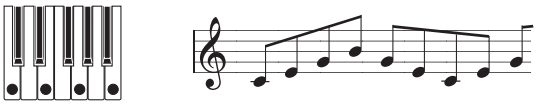
Type .....[Up, Down, Alt1, Alt2, Random, Trigger]

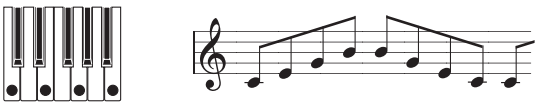
Hiermit wählen Sie den Arpeggiotyp aus.

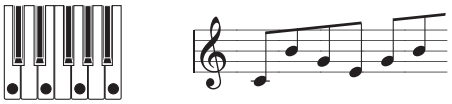
Up:

Die Noten werden wiederholt von unten nach oben abgespielt.

Down:

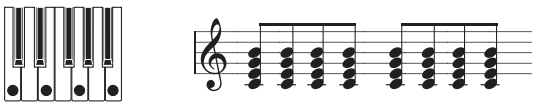
Die Noten werden wiederholt von oben nach unten abgespielt.

Alt1:

Die Noten werden abwechselnd im „Up“- und „Down“-Verfahren abgespielt. (Die höchste und tiefste Note werden nur jeweils ein Mal gespielt).

Alt2:

Die Noten werden abwechselnd im „Up“- und „Down“-Verfahren abgespielt. (Die höchste und tiefste Note werden zwei Mal gespielt: ein Mal in aufsteigender und ein weiteres Mal in absteigender Richtung).

Random:

Die Noten werden in einer willkürlichen Reihenfolge abgespielt.

Trigger:

Die Noten gleichzeitig gedrückter Tasten werden im eingestellten Tempo und der „Resolution“-Einstellung entsprechend simultan abgespielt. Die Einstellungen von „Oct. Range“ werden ignoriert.



Falls „Trigger“ gewählt ist und viele Tasten gleichzeitig gedrückt werden, werden maximal sechs Noten ausgehend vom tiefsten Ton erkannt und abgespielt.. Falls Sie jedoch in Ihren Einstellungen einer einzelnen Note mehrere Stimmen zugewiesen haben, können aufgrund der von der maximalen Polyphonie vorgegebenen Grenze nicht alle Noten abgespielt werden.

Resolution ..... [1/32…1/1]

Hier wählen Sie die Notendauer der einzelnen Schritte im Verhältnis zum „[TEMPO]“-Wert.

1/32	Das Arpeggio wird im Zweiunddreißigstel-Rhythmus abgespielt.
1/24	Das Arpeggio wird im Sechzehnteltriolen-Rhythmus abgespielt.
1/16	Das Arpeggio wird im Sechzehntelrhythmus abgespielt.
1/12	Das Arpeggio wird im Achteltriolen-Rhythmus abgespielt.
1/8	Das Arpeggio wird im Achtelnotenrhythmus abgespielt.
1/6	Das Arpeggio wird im Vierteltriolen-Rhythmus abgespielt.
1/4	Das Arpeggio wird im Viertelnotenrhythmus abgespielt.
1/2	Das Arpeggio wird im Halbenotenrhythmus abgespielt.
1/1	Das Arpeggio wird in Schritten von ganzen Noten abgespielt.

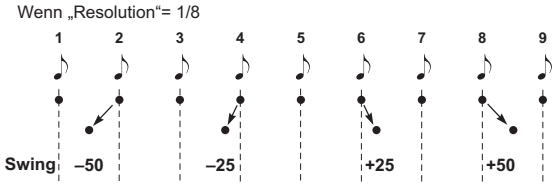
Gate Time .....[000%...100%]

Hiermit stellen Sie die Dauer (Gate Time) der vom Arpeggiator abgespielten Noten als Prozentwert (%) ein. Beim Wert „001%“ ist jede Note extrem kurz. Beim Wert „100%“ wird jede Note bis zum nächsten Schritt abgespielt.

Swing .....[–100%...+100%]

Hiermit stellen Sie den Prozentwert (%) ein, gemäß dem die geradzahlig nummerierten Noten des Arpeggios im Verhältnis zur ersten Note zeitversetzt werden.

TIPP: Beim Wert „+33%“ erhalten Sie ein perfektes Shuffle-Timing.



Last Step ..... [1…8]

Hiermit bestimmen Sie die Anzahl der gültigen Schritte (Maximale Anzahl der Schritte) des Arpeggiators.

Oct Range (Octave Range) ..... [1…4]

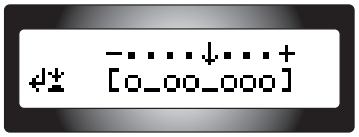
Hiermit bestimmen Sie den Oktavenbereich, über den das Arpeggio abgespielt wird.

Step.....[_, o]

Hier schalten Sie die einzelnen Arpeggioschritte abwechselnd ein/aus. Das können Sie zum Variieren der Arpeggiomuster verwenden.
Dies steht Ihnen für alle Schritte bis hin zum letzten zur Verfügung.

Editieren eines Schritts

1. **Drücken Sie die PROGRAM (GLOBAL)-Taste, um den Programm-Modus aufzurufen.**
2. **Bewegen Sie sich mit den Tasten PAGE +/– zur Seite „a12:Arp“.**
3. **Drücken Sie das VALUE-Wählrad.**
4. **Bewegen Sie mit den Tasten PAGE +/– den „↓“ zum Schritt, den Sie editieren möchten.**
5. **Durch Drehen des VALUE-Wählrads schalten Sie den Schritt ein (o) oder aus (_).**
6. **Wiederholen Sie Schritte 4–5.**
7. **Drücken Sie das VALUE-Wählrad, um die Einstellungen zu bestätigen.**



Schrittstatus
○ : Der Schritt ist zu hören
— : Der Schritt ist nicht zu hören

5. Utility Parameter editieren

Die hier vorgestellten Parameter beziehen sich auf Programs.

u01~02: Utility

Init Program (Initialize Program) .....

Hiermit initialisieren Sie das gewählte Program (BDA: S. 63 „1. Initialisieren eines Programs“).

Copy Timbre .....

Hiermit kopieren Sie die Timbre-Einstellungen eines anderen Programs Notenstatus: zum gewünschten Timbre des aktuellen Programs (BDA: S. 64 „2. Ein Timbre kopieren“).

6. Globale Parameter

Zum Editieren der globalen Parameter halten Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt und drücken Sie die PROGRAM (GLOBAL)-Taste. Mit den Tasten PAGE +/– oder den Kategorie/Favoriten-Tasten bewegen Sie sich durch die Seiten.

An den globalen Parametern vorgenommene Änderungen gehen verloren, wenn Sie das Gerät ausschalten. Wenn Sie Ihre Änderungen beibehalten wollen, müssen Sie die globalen Parameter neu speichern (BDA: S. 21 „1. Globale Einstellungen speichern“).

g01~09: Common

Die Parameter des Global-Bereichs beziehen sich auf den gesamten KingKORG und beeinflussen die Stimmung, die Anschlagkurve usw.

Mst.Tune (Master Tune) .....[430.0Hz…450.0Hz]

Hiermit kann das Instrument in 0.1Hz-Schritten gestimmt werden. Der Wert bezieht sich auf den Kammerton „A4“. Diesen Parameter benötigen Sie nur, wenn der KingKORG im Verhältnis zu anderen Instrumenten falsch gestimmt erscheint.

Transpose .....[–12…+12]

Hiermit kann die Tonhöhe in Halbtonschritten (d.h. jeweils 100 Cent) um biszu einer Oktave angehoben oder abgesenkt werden. Das ist z.B. praktisch,wenn Sie ein Stück in einer ungewohnten Tonart spielen müssen.

Position.....[PostKBD, PreTG]

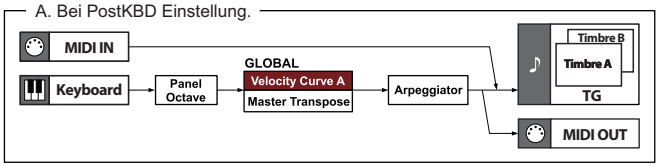
Hiermit wählen Sie das MIDI IN/OUT-Routing innerhalb des KingKORG Diese Wahl beeinflusst die Werte bestimmter MIDI-Befehle und das Verhalten des Arpeggiators.

Falls Sie ein Programm aufgerufen haben, dessen KeyResponse (→ S. 4) auf „Shlw“ oder „Deep“ steht, gibt die Tastatur immer eine Velocity von 64 aus und Ihr Spiel wird von der VelCurve-Einstellung nicht beeinflusst.

PostKBD:

Die vom MIDI IN-Anschluss empfangenen Daten werden zu den Timbres übertragen, ohne von den globalen Einstellungen bearbeitet zu werden. Die von der Tastatur erzeugten Daten werden gemäß der globalen Einstellungen bearbeitet, durch den Arpeggiator geleitet und dann zum MIDI OUT-Anschluss übertragen.

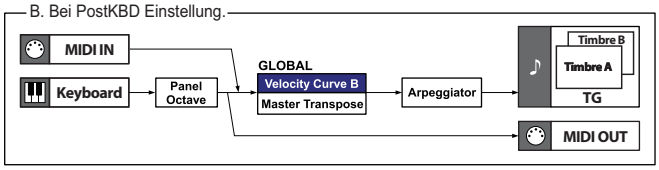
A. Bei PostKBD Einstellung.



PreTG:

Die vom MIDI IN-Anschluss empfangenen Daten werden gemäß der globalen Einstellungen bearbeitet, durch den Arpeggiator geleitet und dann zu den Timbres übertragen. Die von der Tastatur erzeugten Daten werden zum MIDI OUT-Anschluss übertragen, ohne von den globalen Einstellungen oder dem Arpeggiator bearbeitet zu werden.

B. Bei PostKBD Einstellung.

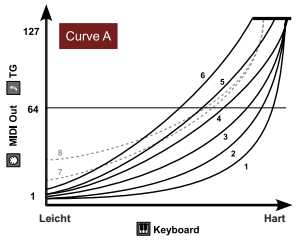


VelCurve (Velocity Curve) .....[1…8, Const64]

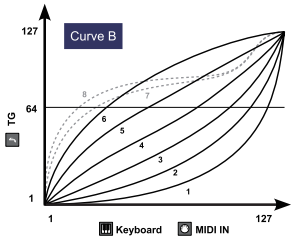
Verschiedene Anschlagkurven erlauben Ihnen, das Ansprechverhalten der Tastatur an Ihre Spielweise anzupassen. Eher flache Kurven eignen sich für Spieler mit kräftigem Anschlag, steilere Kurven sind besser für Spieler mit leichtem Anschlag geeignet.

Falls Sie ein Programm aufgerufen haben, dessen KeyResponse (→ S. 4) auf „Shlw“ oder „Deep“ steht, gibt die Tastatur immer eine Velocity von 64 aus und Ihr Spiel wird von der VelCurve-Einstellung nicht beeinflusst.

Wenn A. PostKBD



Wenn B. PreTG



1	Stark	Bei Anwahl dieser Kurve, müssen Sie ziemlich hart anschlagen, um einen Unterschied zu hören.
2		Diese Kurve liegt näher zur normalen Kurve als 1
3		Diese Kurve liegt näher zur normalen Kurve als 2
4 (Norm)	Normal	Diese Kurve wird am häufigsten verwendet.
5		Bei dieser Kurve wird bereits bei sanfter Spielweise ein Klang erzeugt.
6		Bei dieser Kurve reagieren die Tasten noch empfindlicher auf Ihren Anschlag als bei 5.
7		Bei dieser sehr empfindlichen Kurve ändert sich nur wenig, wenn Sie die Tasten fester anschlagen.
8	Leicht	Diese Kurve ist flacher als 7.
Const64	—	Die Anschlagsempfindlichkeit liegt konstant bei 64.

TIPP: Die Kurven „7“ und „8“ erzeugen bei mittelstarkem Anschlag kaum Unterschiede. Eventuelle Schwankungen bei leichtem Anschlag fallen allerdings viel stärker auf und sind schwieriger zu dosieren. Wählen Sie immer eine Kurve, die sowohl Ihrer Spieldynamik als auch dem beabsichtigten Ergebnis gerecht wird.

Scale.....[Equal Temp…UsrKeyTune]

Hiermit wählen Sie die Stimmung aus, mit der das aktuelle Programm arbeitet. Es stehen 10 Skalen zur Wahl.

Equal Temp	Gleichschwebende Stimmung (das am weitesten verbreitete System). Das Intervall ist zwischen allen Halbtönen gleich groß.
Pure Major	Reine Dur-Stimmung. Dur-Akkorde in der mit „ScaleKey“ gewählten Tonart klingen „harmonischer“.
Pure Minor	Reine Moll-Stimmung. Moll-Akkorde in der mit „ScaleKey“ gewählten Tonart klingen „harmonischer“.
Arabic	Arabische Skala. Hier werden auch die typischen Vierteltonintervalle verwendet.
Pythagorea	Die pythagoreische Stimmung basiert auf der Musiktheorie der Griechischen Antike und eignet sich insbesondere zum Spielen von Melodien.
Werckmeist	Die Werckmeister Stimmung ist eine gleichmäßig temperierte Stimmung aus dem späten Barock.
Kirnberger	Die Kirnberger Stimmung stammt aus dem 18. Jahrhundert und dient vor allem zur Stimmung von Cembali.

Slendro	Slendro-Skala, d.h. eine indonesische Gamelan-Stimmung, die eine Oktave in fünf Noten unterteilt. Wenn Sie „ScaleKey“ auf „C“ stellen, handelt es sich um die Noten C, D, F, G und A.
Pelog	Pelog-Skala, d.h. eine andere indonesische Gamelan-Stimmung, die eine Oktave in sieben Noten unterteilt. Wenn Sie „ScaleKey“ auf „C“ stellen, handelt es sich um die Noten C, D, E, F, G, A und H.
UsrKeyTune (User Key Tune)	Es wird die in Seite „UserKeyTune“ festgelegte Stimmung verwendet (→ S. 21 „g40: UserKeyTune“).

ScaleKey ..... [C…B]

Hiermit bestimmen Sie den Grundton (Schlüssel) der über Scale ausgewählten Stimmung.

Mic Thru ..... [Off, On]

Hiermit schalten Sie die Funktion Mic Thru ein/aus.

Off:

Mic Thru ist ausgeschaltet.

On:

Das Signal des Mikrofoneingangs wird unverändert von den AUDIO OUTPUT Buchsen wiedergegeben.

Die Mic Thru-Einstellung wird nicht gespeichert.

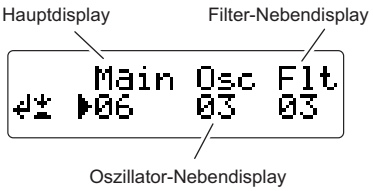
TIPP: Sie können Mic Thru auch ein/ausschalten, indem Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt halten und die VOCODER-Taste drücken.

g08~10: Common>Disp

Hier können Sie Einstellungen zum Display und zur Rückseitenbeleuchtung vornehmen.

Brightness (Main Display Bright) ..... [01…10]

Auf dieser Seite können Sie das VALUE-Wählrad drücken, um die Helligkeit jedes einzelnen Displays zu regeln. Bewegen Sie mit den Tasten PAGE +/– den Cursor „ ▶“ auf Main, Osc oder Flt und editieren Sie die Einstellungen durch Drehen des VALUE-Wählrads. Durch erneutes Drücken des VALUE-Wählrads kehren Sie zur vorherigen Seite zurück.



Main (Main Display Brightness) ..... [01…10]
Regelt die Helligkeit des Hauptdisplays.

Osc (Oscillator Sub Display Brightness) ..... [01…10]
Regelt die Helligkeit des Oszillator-Nebendisplays.

Flt (Filter Sub Display Brightness) ..... [01…10]
Regelt die Helligkeit des Filter-Nebendisplays.

IllumMode (Illumination Mode) .....[Off, White, Red, Pink, Blue, Green, Purple, Gold, Fickle]

Hiermit schalten Sie die Rückseitenbeleuchtung ein/aus und bestimmen deren Farbe.

Off:

Die Beleuchtung ist ausgeschaltet.

White…Gold:

Die Beleuchtung ist weiß (white), rot (red), rosa (pink), blau (blue), grün (green), violett (purple) oder golden (gold).

Fickle:

Die Beleuchtung ändert mit der Zeit ihre Farbe.

Page Jump ..... [Off, On]

Off:

Die Page Jump-Funktion ist deaktiviert.

On:

Wenn Sie in den diversen Editiermodi einen Regler auf der Oberseite drehen, geraten Sie automatisch zur Seite der Parameter dieses Reglers.

g11: Common>Knob

Mode (Knob Mode)..... [Jump, Catch, ValueScale]

Hiermit bestimmen Sie, was passiert, wenn die Position eines Reglers auf der Oberseite nicht mit dem tatsächlichen Wert des Parameters übereinstimmt.

Jump:

Wenn Sie einen Regler drehen, ändert sich der Parameterwert gemäß der Position des Reglers. Wir empfehlen Ihnen diese Einstellung zum Editieren, da Sie somit das Ergebnis ihrer Arbeit direkt hören können.

Catch:

Wenn Sie einen Regler drehen. bleibt der Parameterwert solange unverändert, bis der Regler die Position erreicht, die dem tatsächlichen Parameterwert entspricht. Wir empfehlen Ihnen diese Einstellung beim Spielen, da Sie somit ungewollte abrupte Änderungen des Sounds vermeiden.

ValueScale:

Beim Drehen eines Reglers erhöht oder vermindert sich der Parameterwert relativ zur Drehrichtung. Haben Sie den Regler bis zum Anschlag gedreht, wird der maximale oder minimale Parameterwert eingestellt. Sobald die Position des Reglers dem Parameterwert entspricht, werden Regler und Parameterwert miteinander gekoppelt.

Falls sich der Parameterwert nicht ändert

In manchen Fällen ändert sich ein Parameterwert nicht, wenn Sie einen Regler auf der Oberseite drehen.
In diesem Fall ist der „Catch“-Modus aktiviert. Im „Catch“-Modus ändert sich der Wert solange nicht, bis die Reglerposition dem tatsächlich eingestellten Wert des Parameters entspricht, den Sie editieren wollen (im Hauptdisplay angezeigter Wert).
Der „Catch“-Modus verhindert beim Drehen eines Reglers abrupte Änderungen der Einstellungen und somit ungewollte Änderungen des Sounds. Sobald die Position des Reglers dem tatsächlichen Wert entspricht, werden Regler und Wert miteinander gekoppelt.
Beim „Jump“-Modus hingegen springt der Wert beim Drehen eines Reglers automatisch zum Wert, der der Position des Reglers entspricht.

Sagen wir, Sie haben an Regler [1] gedreht, um den zugeordneten Parameter zu editieren. Der Regler befindet sich also in der gezeigten Position.

Nehmen wir an, dass Sie ein Programm umschalten, so dass der eigentliche Wert des dem Regler zugewiesenen Parameters sich nun in der vom Dreieck in der Abbildung gezeigten Position befindet. (Wenn der Regler leicht bewegt wird, erscheint der eigentliche Wert.) Der Parameterwert bleibt so lange unverändert, bis sie den Regler auf diese Position drehen.

Sobald der Regler die Position des gepufferten Werts erreicht, kann der Parameterwert geändert werden.

g12: Common

Protect ..... [Off, On]

Hiermit aktivieren bzw. deaktivieren Sie den Speicherschutz. Werksseitig ist dieser Schutz aktiviert („On“).

Off:

Es können Daten gespeichert werden.

On:

Folgende Write-Vorgänge sind nicht zugelassen.
- Speichern von Programs
- Laden der Werksdaten
- Empfang von MIDI-Datendumps
- Zuweisungen der Programm-Kategorie- und Favoriten-Tasten

g13~14: Power Save

Hier können Sie Einstellungen zum Energiesparen vornehmen.
Sie können die Displays dimmen oder die Displays und LEDs abschalten, wenn das Instrument eine gewisse Zeit lang nicht verwendet wurde und somit Energie sparen. Die Beleuchtung kehrt zu ihrem ursprünglichen Status zurück, sobald Sie das Instrument verwenden oder spielen.

Mode (Power Save Mode) .....[DispLow, DispOff, Disp&LEDOff]

Hiermit bestimmen Sie, was bei aktiviertem Energiesparmodus geschieht.

DispLow:

Das Display wird gedimmt.

DispOff:

Die Displays schalten sich aus.

Disp&LEDOff:

Die Displays und LEDs schalten sich aus.

Time (Power Save Time) ..... [30sec, 1min, 5min, 15min]

Sie gelangen zu dieser Seite, wenn als Modus „DispOff“ oder „Disp&LEDOff“ gewählt ist.
Sie können darin den Zeitraum angeben, nach dem die Displays und LEDs sich im Energiesparmodus ausschalten.

30sec, **1min**, **5min**, **15min:**

Die Beleuchtung erlischt 30 Sekunden, 1 Minute, 5 Minuten bzw. 15 Minuten nachdem keine Eingabe am Instrument erfolgt.

g15: Power Off

AutoPOff.....[Disable, 4hours]

Der KingKORG schaltet sich automatisch aus, wenn über einen bestimmten Zeitraum weder Tastatur noch Regler oder Tasten bedient worden sind. Werksseitig beträgt diese Zeitspanne vier Stunden.

Disable:

Die Energiesparfunktion wird deaktiviert. Das Instrument schaltet sich nicht automatisch aus.

4hours:

Das Instrument schaltet sich automatisch aus, wenn vier Stunden lang weder Tasten, noch Regler oder Tastatur bedient worden sind.

Selbst bei Wiedergabe der Demosongs in Folge schaltet sich das Instrument automatisch aus, wenn über die angegebene Zeitspanne keine weitere Eingabe erfolgt ist. Wenn sich das Instrument nicht selbsttätig ausschalten soll, wählen Sie die Einstellung „Disable“.

Beim Ausschalten werden alle editierten Einstellungen gelöscht. Wenn Sie Ihre Einstellungen beibehalten wollen, müssen Sie diese speichern.

7. MIDI-Parameter

Hier können Sie die MIDI-relevanten Einstellungen für Ihren KingKORG vornehmen.

g16~19: MIDI Basic

Global Ch (Global Channel).....[01…16]

Hier wählen Sie den MIDI-Kanal aus. Wenn Sie Programmwechselbefehle und SysEx-Daten senden möchten, müssen Sie dem Global-Kanal dieselbe Nummer zuordnen wie dem angesteuerten MIDI-Gerät.

LocalControl..... [Off, On]

Schaltet Local Control ein- oder aus.

Off:

Die Steuerelemente des KingKORG wie Tastatur und Joystick werden von der internen Klangerzeugung entkoppelt.
Haben Sie einen externen Sequencer angeschlossen, verhindert dies Rückkopplungen durch das Echo-Back des Sequencers (beim Spielen Ihres . KingKORG gesendete Daten werden vom Sequencer an Ihren KingKORG zurückgesendet).

On:

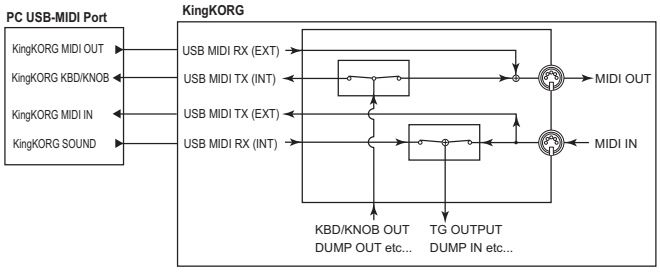
Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie den KingKORG nicht mit MIDI-Geräten verbunden haben.

Routing (MIDI Routing) ..... [MIDI+USB, MIDI, USB]

Hier wählen Sie den Anschluss (die Anschlüsse) aus, über die MIDI-Nachrichten gesendet und empfangen werden.

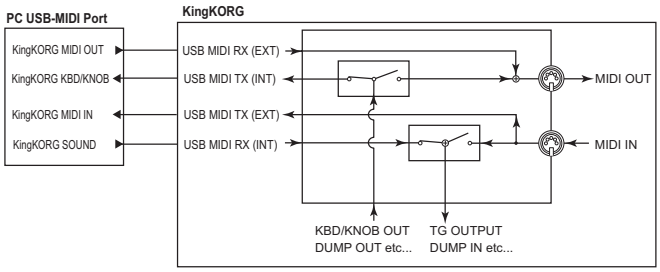
MIDI+USB:

Sowohl die MIDI-Buchsen als auch der USB-Port werden für die MIDI-Kommunikation genutzt. Gleichzeitig empfangene MIDI-Befehle werden intern kombiniert („Merge“) und anstandslos ausgeführt (bei Konflikten werden allerdings nur die zuletzt eingegangenen Befehle ausgeführt). Umgekehrt werden die auf dem Instrument erzeugten Befehle an beide Ausgänge ausgegeben.



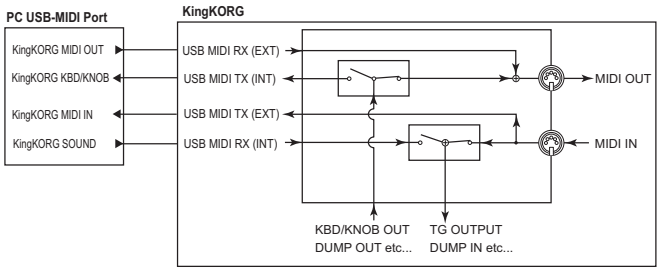
USB:

Nur der USB-Port wird für die MIDI-Kommunikation genutzt.



MIDI:

Nur die MIDI-Buchsen werden für die MIDI-Kommunikation genutzt.



Clock .....[Auto, Int, Ext USB, Ext MIDI]

Hier wählen Sie die Referenzuhr aus, mit der das Tempo des KingKORG synchronisiert wird.
Falls Sie eine externes Gerät als Uhr angeben, synchronisieren sich der Arpeggiator des KingKORG und andere von Ihnen mit dem Tempo synchronisierte Funktionen (LFO oder Delay) mit dem externen Gerät.

Auto:

Wird von einem externen am MIDI IN-Anschluss angeschlossenen MIDI-Gerät ein MIDI Clock Signal empfangen, arbeitet der KingKORG automatisch wie bei der Einstellung „Ext MIDI“ oder „Ext USB“. Wird kein MIDI Clock Signal empfangen, arbeitet der KingKORG wie bei der Einstellung „Int“.

Int (Internal):

Die interne Uhr des KingKORG dient als Referenz. Sie können das Tempo in Seite „a02:Arp“ einstellen. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie den KingKORG allein oder als Master verwenden, um mit dem KingKORG externe MIDI-Geräte zu synchronisieren.

Ext USB (External USB):

Der KingKORG synchronisiert sich mit dem MIDI Clock Signal eines an den USB-Anschluss angeschlossenen Computers. Sie können in diesem Fall am KingKORG kein Tempo einstellen.

Ext MIDI (External MIDI):

Der Arpeggiator des KingKORG synchronisiert sich mit dem MIDI Clock Signal des an den MIDI IN-Anschluss angeschlossenen externen MIDI-Geräts.

TIPP: Eventuell müssen Sie sich für die Herstellung der Synchronisation auch die Anleitung des externen Geräts durchlesen.

g20~22: MIDI Ctrl

Mit der virtuellen Patch-Funktion des KingKORG können Sie den Sound direkt über MIDI-Nachrichten modulieren. Die hierfür verwendeten MIDI-Nachrichten werden „MIDI-Steuerquellen“ genannt.
Die folgenden Seiten erlauben Ihnen die Auswahl der MIDI-Nachrichten, die den MIDI-Steuerquellen MIDI1, MIDI2 und MIDI3 zugewiesen werden.

MIDI1 (MIDI Control Source 1) ..... [P.Bend…CC#119, CC#16±, CC#17±, CC#19±, CC#20±, CC#21±]

MIDI2 (MIDI Control Source 2) ..... [P.Bend…CC#119, CC#16±, CC#17±, CC#19±, CC#20±, CC#21±]

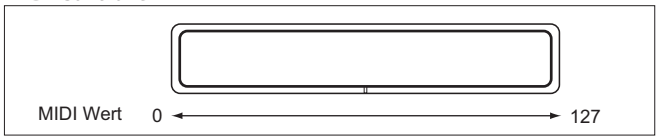
MIDI3 (MIDI Control Source 3) ..... [P.Bend…CC#119, CC#16±, CC#17±, CC#19±, CC#20±, CC#21±]

Wählen Sie die MIDI-Nachrichten, die MIDI1, MIDI2 und MIDI3 zugewiesen werden.
Werksseitig zugewiesen sind „CC#16“, „CC#02“ und „A.Touch“ (Aftertouch).

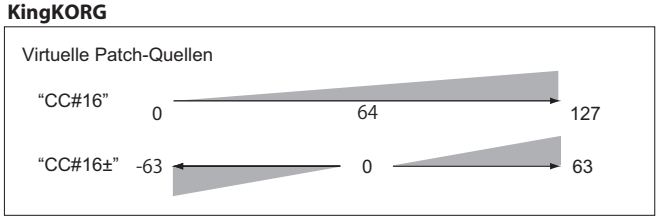
Funktionsweise bei Zuweisung von CC#16±, CC#17±, CC#19±, CC#20±, oder CC#21±

Wenn Sie einen typischen externen MIDI-Controller verwenden, sendet dieser MIDI Control Change Nachrichten mit Werten zwischen „0–127“. Wenn sie via Control Change ein virtuelles Patch modulieren, steigt der Effekt der Modulation von „0“ (kein Effekt) mit wachsenden Werten an.
Manchmal jedoch kann es erwünscht sein, den Effekt ausgehend von der mittleren Position des Controllers zu erhöhen oder zu vermindern, ähnlich wie mit dem Joystick über die X-Achse.
Deshalb kann der KingKORG zur Modulation von virtuellen Patches via Control Change den Wertbereich „0–127“ automatisch in einen Bereich von „-63–0–+63“ umwandeln.
Beispiel: Ribbon Controller

MIDI-Controller



KingKORG



Wenn Sie „CC#16±“, CC#17±“, CC#19±“, CC#20±“ oder CC#21±“ den Steuerquellen MIDI1–3 zuweisen, wird der über CC#16, 17, 19, 20 oder 21 empfangene Wert vor der Modulation automatisch konvertiert.

g23~27: MIDI Filter

Hier können Sie die Einstellungen der MIDI-Filter vornehmen. Für jeden MIDI-Nachrichtentyp können Sie den Empfang am KingKORG aktivieren oder deaktivieren.

ProgChg (Program Change)..... [Disable, Enable]

Hier wählen Sie aus, ob Program Change Nachrichten gesendet und empfangen werden.

Disable:

Program Change wird nicht gesendet oder empfangen.

Enable:

Program Change wird gesendet und empfangen.

BankChg (Bank Change) ..... [Disable, Enable]

Hier wählen Sie aus, ob Bank Select Nachrichten gesendet und empfangen werden.

Disable:

Program Change wird nicht gesendet oder empfangen.

Enable:

Program Change wird gesendet und empfangen.

CtrlChg (Control Change)..... [Disable, Enable]

Hier wählen Sie aus, ob Control Change Nachrichten gesendet und empfangen werden.

Disable:

Program Change wird nicht gesendet oder empfangen.

Enable:

Program Change wird gesendet und empfangen.

P.Bend (Pitch Bend) ..... [Disable, Enable]

Hier wählen Sie aus, ob Pitch Bend Nachrichten gesendet und empfangen werden.

Disable:

Program Change wird nicht gesendet oder empfangen.

Enable:

Program Change wird gesendet und empfangen.

SysEx (System Exclusive)..... [Disable, Enable]

Hier wählen Sie aus, ob System Exclusive Nachrichten gesendet und empfangen werden.

Disable:

Program Change wird nicht gesendet oder empfangen.

Enable:

Program Change wird gesendet und empfangen.

g28: MIDI CC#Map (MIDI Control Change Map)

Hier können Sie den wichtigsten Parametern Control Change Nachrichten zuweisen.
Sämtliche einer eingehenden Control Change Nachricht zugewiesenen Parameter ändern sich gemeinsam. Wenn Sie den Regler oder die Taste eines Parameters bedienen, wird die hier zugewiesene Control Change Nachricht gesendet. Bei manchen Parametern, denen keine Regler oder Tasten zugewiesen sind, ist nur der Empfang unterstützt
(→ S. 32 „MIDI Nachrichten“).

*** Parameter ..... [Porta.Time…VcE.F.Sens]**

Hier wählen Sie den Parameter zum Zuweisen aus (→ S. 35).

*** Value..... [Off…#119]**

Hier bestimmen Sie MIDI Control Change Nummer (CC#) für den in „Parameter“ ausgewählten Parameter.

Editieren der CC#Map

1. **Halten Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt und drücken Sie die PROGRAM (GLOBAL)-Taste, um in den Global-Modus zu gelangen.**
2. **Bewegen Sie sich mit den Tasten PAGE +/– zur Seite „g28:MIDI CC#Map“.**
   TIPP: Dabei können Sie durch Drehen des VALUE-Wählrads die Einstellungen der einzelnen Parameter überprüfen.
3. **Drücken Sie das VALUE-Wählrad.**
4. **Wählen Sie über die Tasten PAGE +/– einen Parameter aus und durch Drehen des VALUE-Wählrads dessen Wert.**
   TIPP: Wird dieser Wert bereits von einem anderen Parameter verwendet, erscheint rechts neben dem Wert (Value) ein Asterisk „*“.
5. **Durch Drücken des VALUE-Wählrads kehren Sie zur vorherigen Seite zurück.**

TIPP: Der MIDI-Kanal für Vocoder-Parameter ist derselbe wie der für Timbre A.

8. CV&Gate Parameter

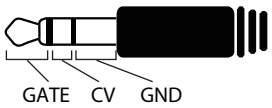
g29~32: CV&Gate

Hier können Sie folgende Einstellungen für die CV/Gate-Buchse vornehmen, die gemäß Ihres Spiels auf der Tastatur des KingKORG eine analoge Spannung erzeugt.

- Arbeits- und Spannungsbereich des **CV-Signals (Steuerspannung)**, das die Tonhöhe als Spannung ausgibt.
- **Polung des Triggersignals**, das note on/off als Spannung ausgibt.

Infos zum CV-Signal
Das CV-Signal gibt immer nur eine Tonhöhe als Spannung aus.
Wenn Sie mehr als eine Taste drücken, wird die Tonhöhe der zuletzt gedrückten Taste ausgegeben. Die tatsächlich ausgegebene Spannung hängt von der Taste ebenso ab wie von folgenden Faktoren.
- JS X (Pitch-Bend) Einsatz
- Effekt der Portamento-Einstellungen von Timbre A.
- Unter GLOBAL vorgenommene Octave/Transpose-Einstellungen

Mini-Stereoklinkenstecker



Mode (CV&Gate Mode) .....[monotribe, MS-20, Custom]

Hier bestimmen Sie den Arbeitsmodus der CV/Gate-Buchse.
Falls Sie einen für ein bestimmtes Modell vorgesehenen Arbeitsmodus wählen, werden die optimalen Einstellungen automatisch vorgenommen, so dass Sie das Gerät direkt nach dem Anschließen verwenden können.

monotribe:

Die Einstellungen dieses Modus eignen sich zum Anschluss eines KORG Monotribe (Type=„2Oct/V“, Range=„Limit5V,“ Gate=„–“).
Nehmen Sie den Anschluss mit dem beigelegten CV/GATE-Kabel vor (speziell für den Monotribe).
Hinweise zu Betrieb und Einstellungen des Monotribe finden Sie in der Bedienungsanleitung des Monotribe.

MS-20:

Die Einstellungen dieses Modus eignen sich zum Anschluss eines KORG MS-20 (Type=„Hz/V“, Range=„Limit8V,“ Gate=„–“).
Nehmen Sie den Anschluss mit einem handelsüblichen 3,5 mm (1/8") Stereoklinke auf Ø 6,3 mm (1/4") Monoklinke x 2 Adapterkabel vor.

Custom:

Dieser Modus erlaubt Ihnen, die Arbeitsweise von CV- und Gate an die Eigenschaften des Geräts anzupassen, das Sie über die CV/Gate-Buchse anschließen.
Hinweise zu Anschluss und Einstellungen finden Sie in der Bedienungsanleitung des entsprechenden Geräts.

CV Type.....[Oct/V, Hz/V, 2Oct/V]

Hier bestimmen Sie, wie sich die CV-Signalausgabe zur Tonhöhe verhält.
Sie können hier nur dann Einstellungen vornehmen, wenn Sie in Seite „g29:CV&Gate“ den Modus „Custom“ gewählt haben.

Ist in Seite „g03:Common“ als Position der Parameter „PreTG“, gewählt, wirkt sich GLOBAL Transpose nicht auf die CV-Spannungsausgabe auf.

Oct/V:

In diesem Modus ist die Tonhöhe proportional der Spannung.
Die Spannung ändert sich linear mit der Tonhöhe, wobei eine Änderung von 1 V einer Oktave entspricht. Die Tasten C2–C7 der Tastatur des KingKORG geben den Bereich von 2–7 V aus. Mit den Einstellungen Octave und Transpose des KingKORGkönnen Sie den Spannungsbereich ändern.
(Wenn CV-Range = „Limit5V“, werden alle GLOBAL Octave/Transpose-Einstellungen ignoriert und der Bereich C2–C7 entspricht 0–5 V).

Hz/V:

In diesem Modus verhalten sich Frequenz und Spannung proportional zueinander (logarithmisches Verhältnis von Tonhöhe und Spannung).
Mit jeder Oktave verdoppelt oder halbiert sich die Spannung. Die Tasten C2–C7 der Tastatur des KingKORG geben den Bereich von 0,25–8 V aus.
(Wenn CV-Range = „Limit5V“, entspricht der Ausgabebereich 0,25–5 V).

TIPP: Wenn „Hz/V“ ausgewählt ist, werden die GLOBAL Octave/Transpose-Einstellungen ignoriert.

2Oct/V:

In diesem Modus ist die Tonhöhe proportional der Spannung.
Die Spannung ändert sich linear mit der Tonhöhe, wobei eine Tonhöhenänderung von zwei Oktaven eine Spannungsänderung von 1 V erzeugt. Die Tasten C2-C7 der Tastatur des KingKORG geben den Bereich von 1,5–4 V wieder. Mit den Einstellungen Octave und Transpose des KingKORG können Sie den Spannungsbereich ändern.

CV Range ..... [Full, Limit8V, Limit5V]

Hier bestimmen Sie die maximale Spannung des CV-Signals.
Falls ein angeschlossenes Gerät für niedrige Spannungen ausgelegt ist, können Sie damit die Steuerspannung begrenzen, um Schäden an der Elektronik des angeschlossenen Geräts zu vermeiden.
Sie können hier nur dann Einstellungen vornehmen, wenn Sie in Seite „g29:CV&Gate“ als Modus „Custom“ gewählt haben.

Full

Die Steuerspannung wird nicht begrenzt (maximale Ausgabe 9 V).

Limit8V

Die Steuerspannung wird auf 8 V begrenzt.

Limit5V

Die Steuerspannung wird auf 5 V begrenzt.

Gate Polarity ..... [–, +]

–:

Das Gate-Signal ist Low (0 V), wenn eine Taste gedrückt wird. Wird keine Taste gespielt, ist das Signal High (5 V).

+:

Das Gate-Signal ist High (5 V), wenn eine Taste gedrückt wird.
Wird keine Taste gespielt, ist das Signal Low (5 V).

Schalten Sie immer zuerst Ihren KingKORG ein und lassen Sie ihn hochfahren, bevor Sie angeschlossene Geräte einschalten. Unabhängig von dieser Einstellung fährt das Gate-Signal des KingKORG auf Low (0 V) wenn der KingKORG durch die Energiesparfunktion automatisch ausgeschaltet wird. Dies kann dazu führen, dass während dieser Zeit ein angeschlossenes Gerät einen Klang erzeugt.

9. Pedalparameter

Hier können Sie Einstellungen für an die Rückseite angeschlossene Pedale oder Fußschalter vornehmen. Wenn Sie ein Pedal zum ersten Mal anschließen, sollten Sie es in der GLOBAL-Seite „g39:Foot Pedal“ kalibrieren (→ S. 21 „Calibration“).

g33: Foot Damper

Polarity (Damper Polarity) ..... [+, –/KORG]

Hier bestimmen Sie die Polung eines an die DAMPER-Buchse angeschlossenen Dämpferpedals.
Werksseitig eingestellt ist „–/KORG“. Verwenden Sie diese Einstellung beim Anschluss eines Dämpferpedals oder Fußschalters von Korg.

TIPP: Verwenden Sie die Einstellung „–/KORG“ auch, wenn kein Dämpferpedal oder Fußschalter angeschlossen sind.

g34: Foot Assign

Type (Assignable Type) .....[Pedal, Switch]

Passt die Eigenschaften der SWITCH/PEDAL-Buchse an das angeschlossene Gerät an.

Pedal:

Wählen Sie diese Einstellung zum Anschluss eines Lautstärke- oder Steuerpedals.

Switch:

Wählen Sie diese Einstellung zum Anschluss eines Fußschalters.

g35, 39: Foot Pedal

Sie können hier nur dann Einstellungen vornehmen, wenn Sie in Seite „g34:Foot Assign“ als Type „Pedal“ gewählt haben.

Func (Assignable Pedal Function) ..... [Volume…Foot Pedal]

Hier wählen Sie die Funktion des an die SWITCH/PEDAL-Buchse angeschlossenen Pedals aus.
Das Pedal sendet die der jeweiligen Funktion entsprechende MIDI-Nachricht, so dass Sie damit die interne Klangerzeugung oder ein externes MIDI-Gerät steuern können.

Volume (CC#07):

Das Pedal steuert den Parameter, der in der GLOBAL Seite „g28:MIDI CC#Map“ „007 (CC#07)“ zugewiesen ist.
Werksseitig voreingestellt ist hier „Amp Level“, wobei der Amp-Ausgangspegel beider Timbres A/B gemeinsam gesteuert wird.

Exp.Pedal (Expression Pedal) (CC#11):

Mit dem Pedal regeln Sie also die Gesamtlautstärke des Programms. Wenn Sie für die Timbres A/B unterschiedliche Amp-Pegel ausgewählt haben, um deren Lautstärken einander anzupassen, können Sie so die Gesamtlautstärke anpassen, ohne dieses Verhältnis zu ändern.

Panpot (CC#10):

Mit dem Pedal regeln Sie das Panning der vom Programm verwendeten Timbres.
Das Pedal steuert den Parameter, der in der GLOBAL Seite „g28:MIDI CC#Map“ „010 (CC#10)“ zugewiesen ist. Werksseitig voreingestellt ist hier „Pan“, wobei das Panning (Position im Stereo-Panorama) beider Timbres A/B gemeinsam gesteuert wird.

AfterTouch:

Das Pedal steuert den Aftertouch der vom Programm verwendeten Timbres.

JS +Y (Joystick +Y) (CC#01):

Das Pedal steuert den Effekt der +Y-Achse des Joysticks.

JS –Y (Joystick –Y) (CC#02):

Das Pedal steuert den Effekt der –Y-Achse des Joysticks.

Foot Pedal (CC#04):

Das Pedal steuert den Parameter, der in der GLOBAL Seite „g28:MIDI CC#Map“ „004 (CC#04)“ zugewiesen ist.

Calibration

Hier bestimmen Sie den Arbeitsbereich eines an den KingKORG angeschlossenes Pedals.
Schließen Sie das Pedal an und Drücken Sie zur Kalibrierung das VALUE-Wählrad.

Treten Sie nun das Pedal von der Ausgangsposition ganz durch, um den Arbeitsbereich zu ermitteln und speichern Sie die Kalibrierung durch Drücken des VALUE-Wählrads.

Falls der Bereich nicht korrekt ermittelt werden konnte, erscheint im Display „Calibration Err“. Wiederholen Sie in diesem Fall die Kalibrierung.

g36~38: Foot Switch

Sie können hier nur dann Einstellungen vornehmen, wenn Sie in Seite „g34: Foot Assign“ als Type „Switch“ gewählt haben.

Func (Assignable Switch Function) .....[Prog. Up…JS Lock XY]

Hiermit wählen Sie die Funktion eines an die SWITCH/PEDAL-Buchse angeschlossenen Fußschalters aus.

Prog. Up/Prog. Down:

Der Fußschalter schaltet durch die einzelnen Programme oder Favoriten.

Octave Up/Octave Down:

Der Fußschalter ändert die Oktave. Durch Betätigen des Fußschalters wechseln Sie zur nächsthöheren, bzw. nächsttieferen Oktave.

Porta. SW:

Der Fußschalter schaltet das Portamento (CC#65) ein/aus.

TIPP: Sie können das Portamento ein/ausschalten, wenn in der Seite GLOBAL „g28: MIDI CC#Map“ der Parameter Porta.SW „065(CC#65).“ beträgt.

Arp SW:

Der Fußschalter schaltet den Arpeggiator ein/aus.

Arp Stop:

Der Fußschalter setzt die aktuelle Wiedergabe des Arpeggiators zurück.

Foot SW:

Der Fußschalter dient als Allzweck-MIDI-Fußschalter. Sie steuern damit CC#82 (Foot Switch/General Purpose Controller#7).

JS Lock X:

Der Fußschalter hält den Effekt der X-Achse (links/rechts) des Joysticks. Der Effekt bleibt selbst nach dem Loslassen des Joysticks bewahrt.

JS Lock Y:

Der Fußschalter hält den Effekt der Y-Achse (vor/zurück) des Joysticks. Der Effekt bleibt selbst nach dem Loslassen des Joysticks bewahrt.

JS Lock XY:

Der Fußschalter hält alle Effekte des Joysticks.
Die Effekte bleiben selbst nach dem Loslassen des Joysticks bewahrt.

Polarity (Assignable Switch Polarity) ..... [+, –/KORG]

Hier bestimmen Sie die Polung des an die SWITCH/PEDAL-Buchse angeschlossenen Pedals.
Werksseitig eingestellt ist „–/KORG“. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie einen als Zubehör erhältlichen PS-1/PS-3 Fußschalter angeschlossen haben.

TIPP: Verwenden Sie die Einstellung „–/KORG“ auch, wenn kein Fußschalter angeschlossen ist.

Mode (Assignable Switch Mode) ..... [Momentary, Latch]

Hier bestimmen Sie die Funktionsweise des Fußschalters.

Momentary:

Der Fußschalter bleibt eingeschaltet, solange Sie ihn gedrückt halten, und schaltet aus, sobald Sie ihn loslassen.

Latch:

Der Fußschalter schaltet mit jedem Drücken zwischen ein und aus um.

10. Parameter für nutzerspezifische Stimmung

g40: UserKeyTune

Hier können Sie eine nutzerspezifische Stimmung vornehmen.
Sie können die Tonhöhe jeder Note (C–B) der Oktave im Bereich von –99–+99 Cent regeln.
Um Einstellungen auf dieser Seite vornehmen zu können, muss der Scale-Parameter der Seite „g05:Common“ auf „Switch“ eingestellt sein.

Key C…B .....[–99…+99]

Hier geben Sie die Stimmung jeder Note in Cent ein, im Verhältnis zur gleichstufig temperierten Tonleiter (0).
Ein Wert von „+99“ ist etwa einen Halbton höher als die Standardtonhöhe.
Ein Wert von „–99“ ist etwa einen Halbton tiefer als die Standardtonhöhe.

Wechseln zwischen den Noten C...B

1. **Halten Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt und drücken Sie die PROGRAM (GLOBAL)-Taste, um in den Global-Modus zu gelangen.**
2. **Wählen Sie mit den Tasten PAGE +/– die Seite „g40:UserKeyTune“ aus.**
   TIPP: Dabei können Sie durch Drehen des VALUE-Wählrads den Status der einzelnen Parameter überprüfen.
3. **Drücken Sie das VALUE-Wählrad.**
4. **Wählen Sie über die Tasten PAGE +/– eine Note (Key) aus und durch Drehen des VALUE-Wählrads deren Stimmung (Tune).**
5. **Durch Drücken des VALUE-Wählrads kehren Sie zur vorherigen Seite zurück.**

11. EQ-Parameter

Hier können Sie die Frequenzen des Equalizers auf der Oberseite regeln. Es handelt sich dabei um einen Shelving-EQ.

g41: EQ Low

Hier können Sie die vom EQ bearbeiteten Tiefen einstellen.

Freq. (Low EQ Frequency) .....[20Hz...1000Hz]

Hiermit bestimmen Sie die untere Cutoff-Frequenz des EQ.

TIPP: Sie können die untere Cutoff-Frequenz auch einstellen, indem Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt halten und den LOW-Regler der EQ-Sektion drehen.

g42: EQ High

Hier können Sie die vom EQ bearbeiteten Höhen einstellen.

Freq. (High EQ Frequency) ..... [1.00kHz...20.00kHz]

Hiermit bestimmen Sie die obere Cutoff-Frequenz des EQ.

TIPP: Sie können die obere Cutoff-Frequenz auch einstellen, indem Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt halten und den LOW-Regler der EQ-Sektion drehen.

12. Röhren-Parameter

Hier können Sie Einstellungen für die Vakuumröhre vornehmen.
Diese Einstellungen sind mit den Tasten der Röhrensektion auf der Oberseite verknüpft.

g43~44: Tube

Switch (Tube Switch) ..... [Off, On]

Hiermit schalten Sie die Vakuumröhrenfunktion ein/aus.

Off:

Der Vakuumröhrenschaltkreis ist ausgeschaltet.

On:

Der Vakuumröhrenschaltkreis ist eingeschaltet.

Boost ..... [Off, On]

Hier schalten Sie die Boost-Funktion ein- oder aus. Die Boost-Funktion sorgt durch Erhöhung der Treiberspannung der Vakuumröhre für eine stärkere Verzerrung.

Off:

Die Boost-Funktion ist ausgeschaltet.

On:

Die Boost-Funktion ist eingeschaltet.

13. Globale Dienste

Mit diesen Dienstfunktionen können Sie die Daten des KingKORG verwalten.

u01~02: Utility

Load Preload ..... [1Program, All Program, Global, All Data]

Hier setzen Sie Programme und globale Daten des KingKORG auf die Werkseinstellungen zurück (BDA: S. 64 „3. Auf Werkseinstellungen zurücksetzen“).

1Program:

Setzt das aktuell ausgewählte Programm auf die Werkseinstellungen zurück.

All Program:

Setzt die Programme 1–200 auf die Werkseinstellungen zurück. Programme, die im Auslieferungszustand keine Daten enthielten (Programme 200–300), bleiben unangetastet. Die aktuell gespeicherten Daten bleiben erhalten.

Global:

Die globalen Einstellungen werden auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt.

All Data:

Sämtliche Programmdaten und globalen Daten des KingKORG werden gesendet. Programme, die im Auslieferungszustand keine Daten enthielten (Programme 201–300), bleiben jedoch unangetastet. Die aktuell gespeicherten Programme bleiben erhalten.

MIDI Dump ..... [1Program, All Program, Global, All Data]

Hier können Sie die Programmdaten und globalen Einstellungen des KingKORG an ein externes MIDI-Gerät senden.
Damit können Sie Ihre Daten auf einem Speichermedium oder einem Computer speichern oder Programme und Einstellungen auf einen anderen KingKORG überspielen.
Falls Sie die Programme und Einstellungen des KingKORG auf Ihrem Computer speichern wollen, raten wir Ihnen, die KingKORG Librarian-Software zu verwenden. Diese steht Ihnen zum kostenlosen Download auf unserer Website zur Verfügung
(*http://www.korg.co.jp/English/Distributors/ oder http://www.korg.com/*).

1Program:

Die Daten des aktuell ausgewählten Programms werden gesendet.

All Program:

Die Daten der Programme 1–300 werden gesendet.

Global:

Die globalen Daten werden gesendet.

All Data:

Sämtliche Programmdaten und globalen Daten des KingKORG werden gesendet.

Spielen Sie nicht auf und mit dem KingKORG, solange er Datenblöcke sendet. Außerdem dürfen Sie ihn während dieses Vorgangs niemals ausschalten.

Beim Ausführen eines MIDI-Dump werden MIDI System Exclusive Nachrichten gesendet. Je nach angeschlossener MIDI-Schnittstelle können manche System Exclusive Nachrichten nicht korrekt empfangen oder gesendet werden.

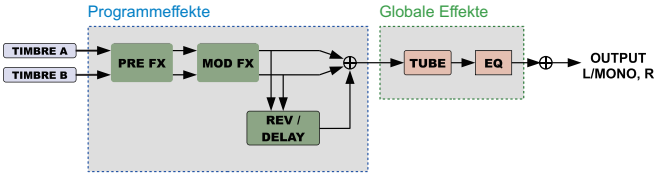
Effekte

1. Was sind Effekte

Effekte sind Prozessoren, die den vom Synthesizer oder Vocoder erzeugten Sound auf unterschiedliche Art verändern, beispielsweise durch Modulation, Hall oder Echo.
Manche Effekte können den Sound so stark verfremden, dass er einen völlig anderen Charakter erhält. Andere wiederum verleihen einem Stereo-Sound Raum und Tiefe.

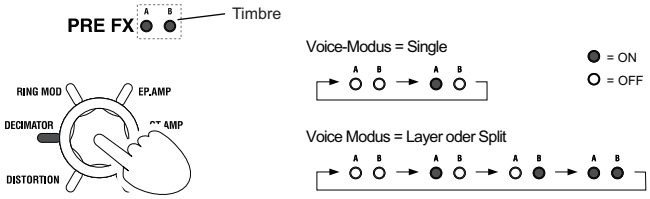
2. Interne Effekte des KingKORG

Die Effekte des KingKORG lassen sich grob in zwei Typen einteilen: Programmeffekte und globale Effekte.



a. Programmeffekte

Diese Effekte können für jedes Programm individuell editiert und gespeichert werden.
Es gibt drei Effekt-Sektionen: PRE FX, MOD FX und REV/DELAY, wobei jede Sektion eine Auswahl von sechs Effekttypen bietet. Mit dem FX Type-Wählrad können Sie einen Effekttyp auswählen, und mit den FX-Reglern für jede Sektion den Effekt einstellen.
Sie können auch das Timbre wählen, dem der Effekt zugewiesen wird. Mit jedem Drücken des FX-Type-Wählrads ändert sich das Timbre, dem der Effekt zugewiesen wird.



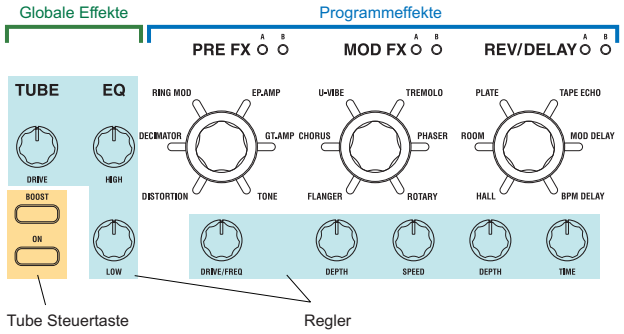
b. Globale Effekte

Diese Effekte werden dem Audioausgang des KingKORG zugewiesen. Darunter ist beispielsweise ein EQ, mit dem Sie den Hoch- und Tieffrequenzbereich an die Raumakustik anpassen können, oder ein Röhren-Effekt, der ihrem Sound einen gewissen Drive verleiht.
Die globalen Effekte ändern sich beim Umschalten von Programmen nicht.

TIPP: Die Frequenzen der Tube-Taste und des EQ können als globale Einstellungen gespeichert werden (BDA: S.65 „1. Globale Einstellungen speichern“).

3. Bedienung der Effekte

a. Über die Oberseite



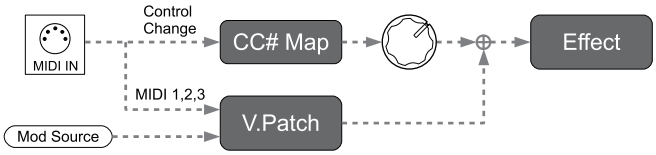
Die Regler und Tasten erlauben Ihnen ein intuitives Editieren der Effekte jeder Sektion.

b. Arbeiten mit virtuellen Patches

Virtuelle Patches erlauben Ihnen, Effekte vom Hüllkurvengenerator oder der LFO aus innerhalb des Sequencers zu regeln, mittels des Joysticks oder mittels eines externen Pedals (nur Programmeffekte).
Im Programm-Editiermodus können Sie mit den virtuellen Patch-Funktionen (→ S. 12) die Steuersignale sowie deren Destination und Anteil spezifizieren.

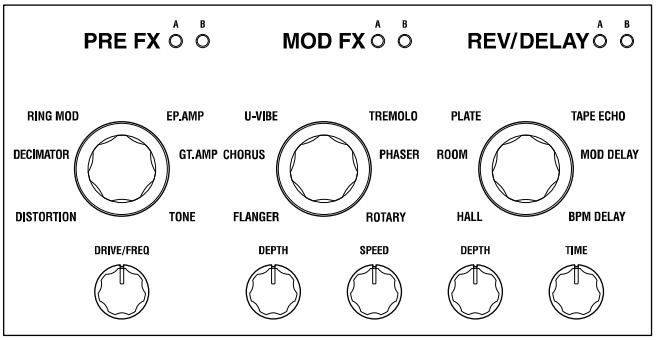
c. Arbeiten mit MIDI mittels CC#Map

Sie können die Effekte auch mit MIDI Control Change Nachrichten steuern. Die CC#Map-Funktion erlaubt Ihnen die direkte Steuerung der Regler und Tasten jedes Effekts mittels MIDI.



4. Programmeffekte

Jede Programmeffekt-Sektion bietet folgende Effekttypen.



PRE FX	MOD FX	REV/DELAY
1. DISTORTION	1. FLANGER	1. HALL
2. DECIMATOR	2. CHORUS	2. ROOM
3. RING MOD	3. U-VIBE	3. PLATE
4. EP.AMP	4. TREMOLO	4. TAPE ECHO
5. GT.AMP	5. PHASER	5. MOD DELAY
6. TONE	6. ROTARY	6. BPM DELAY

Die Eigenschaften jedes Effekttyps sowie die den Reglern zugewiesenen Funktionen sind im folgenden erklärt.

PRE FX

a. VERZERRUNG

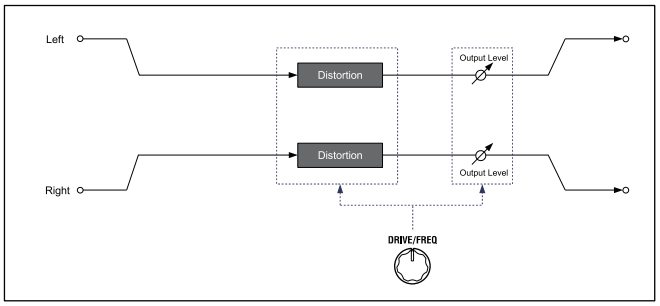
Effekt

Dieser Effekt hebt die Lautstärke an oder verzerrt den Klang.

Drive .....[000…127]

Regelt die Lautstärke oder Verzerrung.
Indem sie den DRIVE/FREQ-Regler nach rechts drehen, können Sie heftige Verzerrungen erzeugen. Wenn der Regler ganz nach links gedreht ist, sorgt dies für einen ziemlich sauberen High-Gain-Sound.

Blockschaltbild



b. DECIMATOR

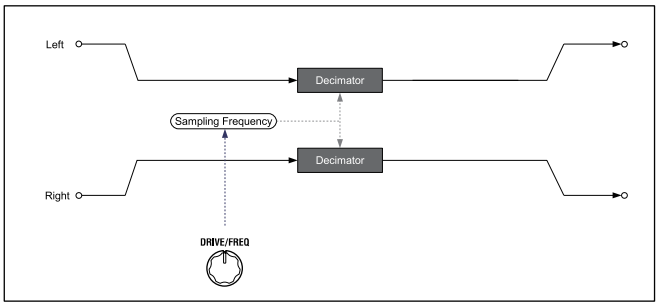
Effekt

Dieser Effekt verringert die Sampling-Frequenz und erzeugt so einen rauen Klang, der an billige Sampler oder alte Videospiele erinnert. Damit können Sie auch das für Sampler typische Rauschen simulieren.

Freq.....[000…127]

Regelt den Anteil der Rauheit.
Durch Drehen des DRIVE/FREQ-Reglers nach rechts verringern Sie die interne Sampling-Frequenz, wodurch dem ursprünglichen Klang mehr Rauschen in den Spitzen zugewiesen wird, was für einen rauen, verzerrten Sound sorgt.

Blockschaltbild



c. RING MOD (Ring-Modulator)

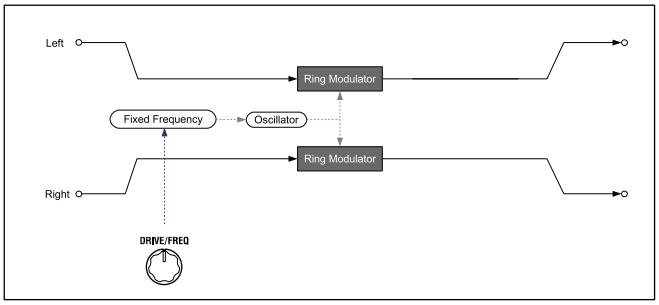
Effekt

Dieser Effekt erzeugt durch Multiplikation des Eingangssignals mit einem Oszillator einen metallischen Klangcharakter.

Freq.....[000…127]

Regelt den Anteil der Rauheit. Durch Drehen des DRIVE/FREQ-Reglers nach rechts klingt der Sound rauer und verzerrter.

Blockschaltbild



d. EP.AMP

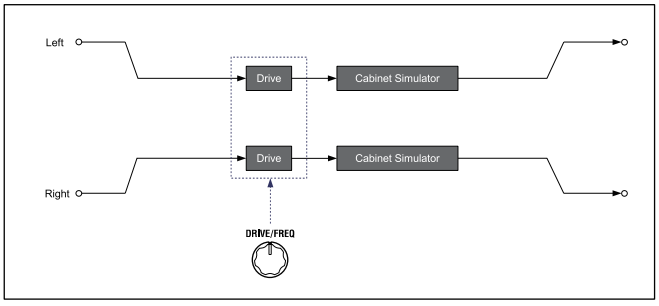
Effekt

Dieser Effekt simuliert die eingebauten Lautsprecher eines Vintage-E-Pianos. Der besondere Charakter der Mitten sorgt für den typischen Retro-Sound.

Drive .....[000…127]

Regelt den Gain des Verstärkers.

Blockschaltbild



e. GT.AMP

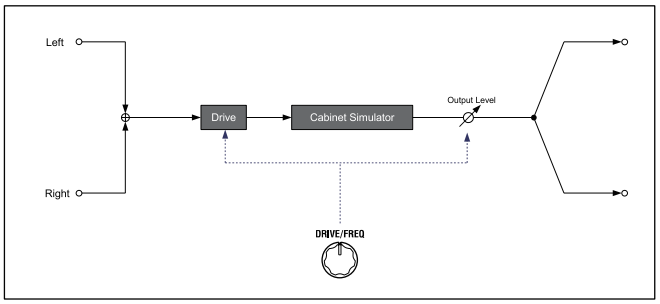
Effekt

Dieser Effekt simuliert einen Gitarrenverstärker samt Lautsprecherbox. Das Ansprechverhalten und die Verzerrung der Lautsprecher werden ebenfalls simuliert. Er eignet sich besonders für Orgel- oder Synthie-Leadsounds.

Drive .....[000…127]

Regelt den Gain des Verstärkers.

Blockschaltbild



f. TONE

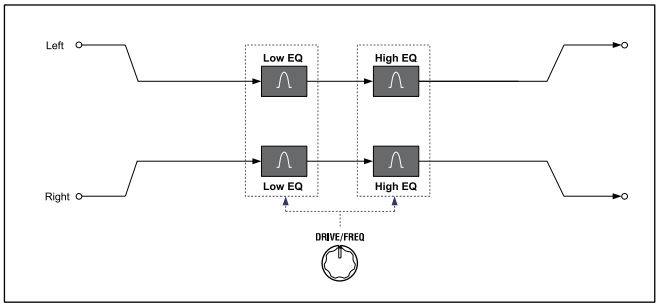
Effekt

Dieser Effekt erlaubt Ihnen die einfache Einstellung des unteren und oberen Frequenzbereichs durch Drehen eines einzelnen Reglers.

Drive .....[L63...Flat...H63]

Regelt den Bereich und den Anteil der Anhebung.
Durch Drehen nach links hebt der Low EQ die Tiefen hervor, durch Drehen nach rechts unterstreicht der High EQ die Höhen.

Blockschaltbild



MOD FX

a. FLANGER

Effekt

Dieser Effekt erzeugt einen schwellähnlichen Eindruck und sorgt auf jeden Fall für „Bewegung“. Er eignet sich vor allem für obertonreiche Signale.

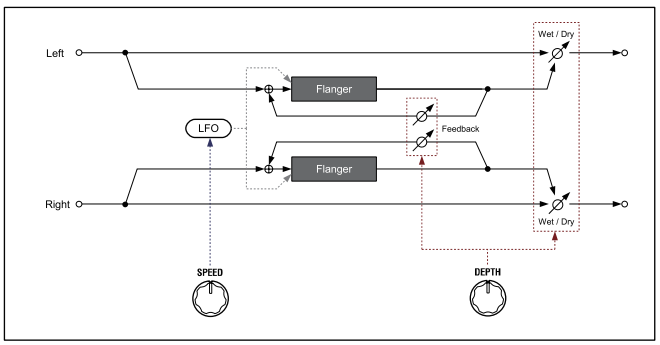
Depth.....[000…127]

Regelt den Grad des Effekts. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Effekt stärker.

Speed.....[000…127]

Regelt die Modulationsgeschwindigkeit. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Modulation schneller.

Blockschaltbild



b. CHORUS

Effekt

Stereoeffekt, der dem Klang Räumlichkeit, Tiefe und Wärme verleiht.

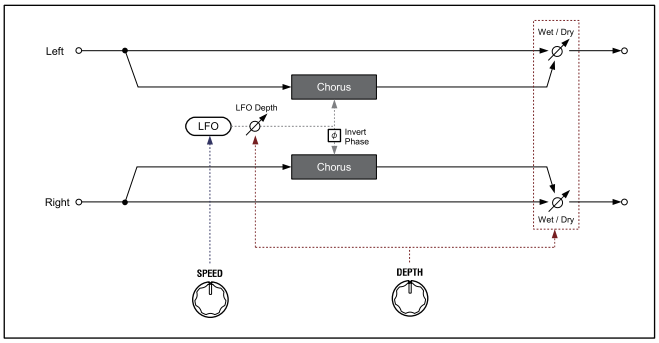
Depth.....[000…127]

Regelt den Grad und die Räumlichkeit des Effekts. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Effekt stärker und räumlicher.

Speed.....[000…127]

Regelt die Modulationsgeschwindigkeit. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Modulation schneller.

Blockschaltbild



c. U-VIBE

Effekt

Dieser Effekt emuliert ein bekanntes Phaser/Vibrato-Gerät.
Der Effekt simuliert einen rotierenden Lautsprecher und erzeugt einen betörenden und emotionalen Klang.

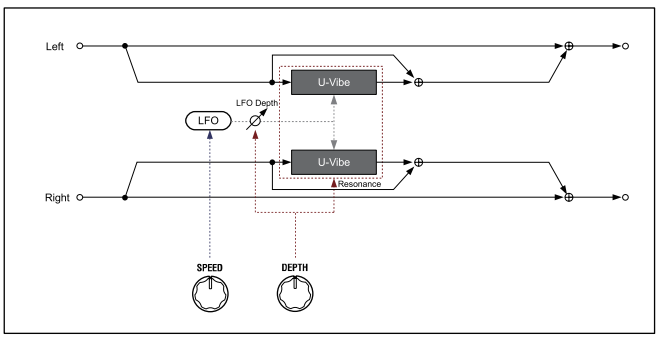
Depth.....[000…127]

Regelt den Grad des Effekts. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Effekt stärker.

Speed.....[000…127]

Regelt die Modulationsgeschwindigkeit. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Modulation schneller.

Blockschaltbild



d. TREMOLO

Effekt

Dieser Stereo-Effekt erzeugt durch Modulation der Lautstärke des Eingangssignals ein Tremolo.

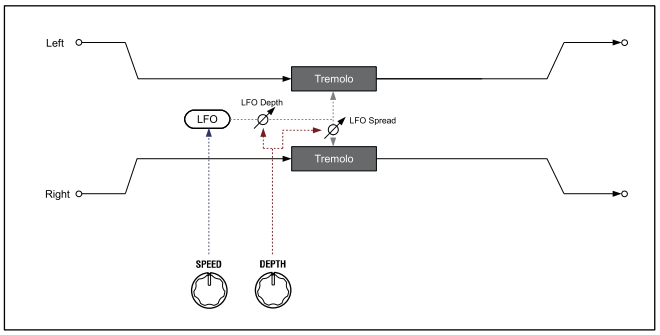
Depth.....[000…127]

Regelt den Grad des Effekts. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Effekt stärker. Im Bereich Mitte bis rechts erzeugt er zudem einen Auto-Pan-Effekt, bei dem nicht nur die Lautstärke, sondern auch das Links/Rechts-Panning moduliert werden.

Speed.....[000…127]

Regelt die Modulationsgeschwindigkeit. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Modulation schneller.

Blockschaltbild



e. PHASER

Effekt

Hier wird ein periodischer Schwelleffekt erzeugt, der auf einem Phasenversatz beruht.
Emulation eines klassischen Phasers, der erstmals in den Siebzigern in New York auftauchte. Er hat einen vollen, warmen Klang, und wurde von vielen E-Piano-Spielern verwendet.

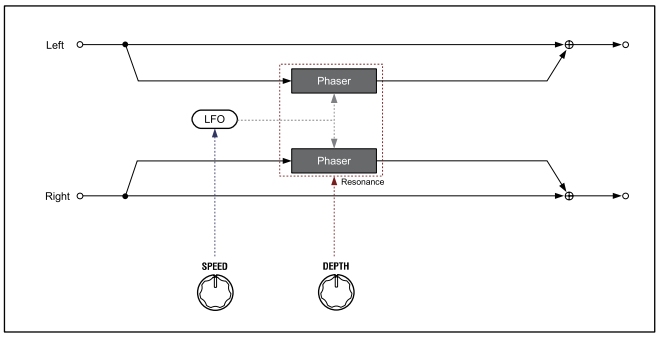
Depth.....[000…127]

Regelt den Grad des Effekts. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Effekt stärker.

Speed.....[000…127]

Regelt die Modulationsgeschwindigkeit. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Modulation schneller.

Blockschaltbild



f. f. ROTARY (rotierender Lautsprecher)

Effekt

Dieser Effekt simuliert einen rotierenden Lautsprecher.
Der Bass-Rotor und das Höhen-Horn werden separat simuliert, was einen authentischen Leslie-Sound erzeugt. Das Mikrofonsetup ist ebenfalls in Stereo simuliert.

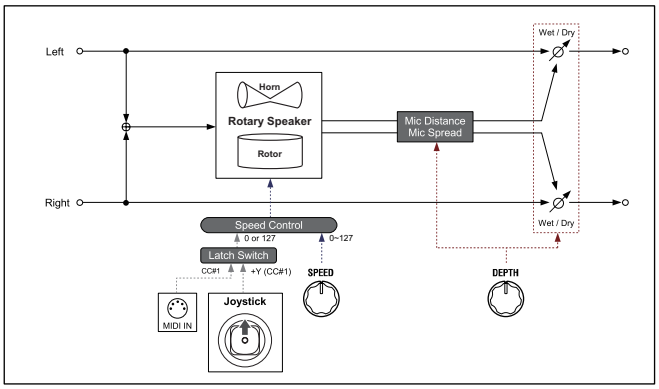
Depth.....[000…127]

Durch Drehen des DEPTH-Reglers regeln Sie den Anteil des Effekts.
Durch unterschiedliche Effektanteile verleihen Sie Ihrem Sound mehr oder weniger Räumlichkeit.

Speed.....[000…127]

Regelt stufenlos die Rotationsgeschwindigkeit der Lautsprecher.
Durch Drehen nach links verlangsamt sich die Rotation bis zum unteren Wert (Slow), durch Drehen nach rechts wird sie schneller bis zum oberen Wert (Fast).
Haben Sie diesen Effekt ausgewählt, können Sie dank einer speziellen Schaltung während des Spielens problemlos zwischen Slow und Fast wechseln (Speed 000/127) Jedes Mal, wenn Sie den Joystick in Richtung +Y-Achse drücken (von Ihnen weg), schaltet die Geschwindigkeit zwischen Slow und Fast um.

Blockschaltbild



REV/DELAY

a. HALL

Effekt

Dieser Effekt simuliert den Hall eines mittelgroßen Konzertsaals oder einer mittelgroßen Veranstaltungshalle.

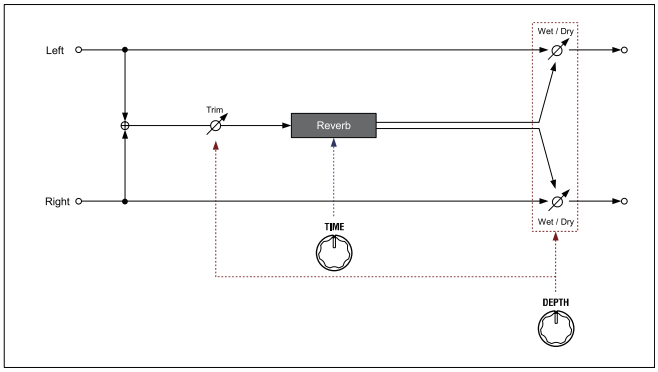
Depth.....[000…127]

Regelt den Grad des Halls. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Hall stärker.

Time.....[000…127]

Regelt die Dauer des Halls. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Hall länger.

Blockschaltbild



b. ROOM

Effekt

Raumhalleffekt, der einen kompakten Hall erzeugt, bei dem die frühen Reflexionen betont sind.

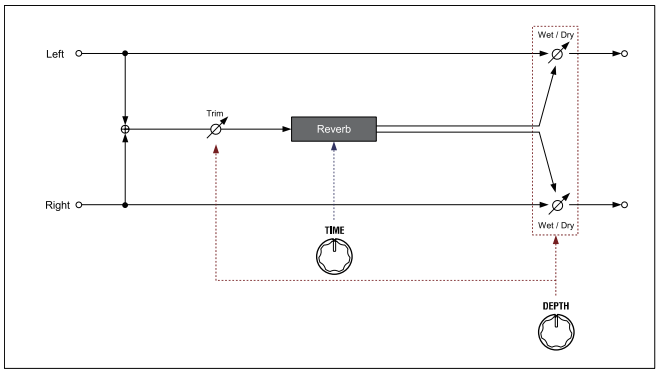
Depth.....[000…127]

Regelt den Grad des Halls. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Hall stärker.

Time.....[000…127]

Regelt die Dauer des Halls. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Hall länger.

Blockschaltbild



c. PLATE

Effekt

Dieser Effekt simuliert eine Hallplatte: ein Gerät, das durch eine vibrierende Metallplatte Hall erzeugt. Er erzeugt einen dichten und warmen Hall.

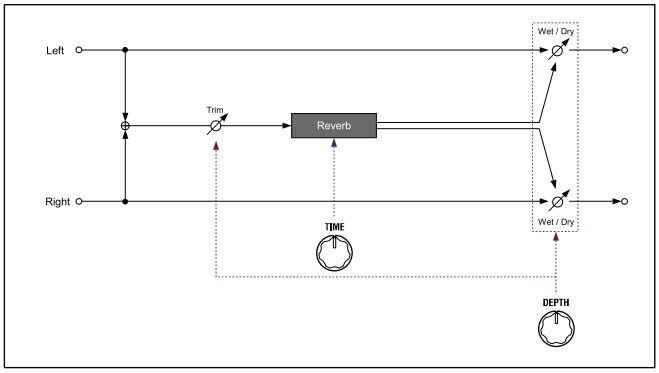
Depth.....[000…127]

Regelt den Grad des Halls. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Hall stärker.

Time.....[000…127]

Regelt die Dauer des Halls. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Hall länger.

Blockschaltbild



d. TAPE ECHO

Effekt

Dieser Effekt emuliert ein Bandechogerät aus den Siebzigern.
Neben dem einzigartigen Effekt des Magnetbands auf die Soundqualität und seiner charakteristischen Ansprache simuliert dieser Effekt auch die leichten Änderungen in der Tonhöhe, die die Regelung der Bandgeschwindigkeit mit sich brachte.

Depth.....[000…127]

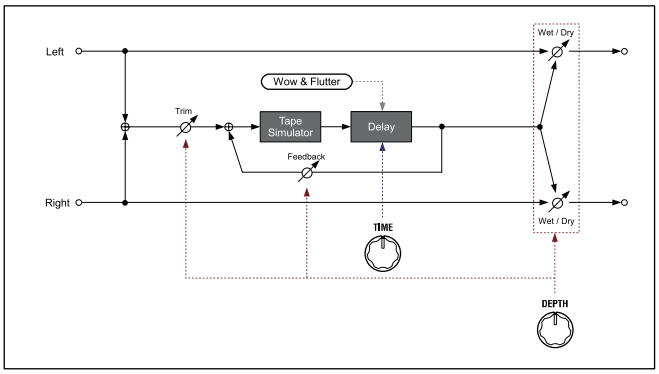
Regelt den Grad des Halls. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Hall stärker.

TIPP: Indem Sie den DEPTH-Regler immer weiter nach rechts drehen, erhöht sich graduell der Echoanteil bis hin zum Feedback, so dass der Sound weiter erklingt, selbst wenn Sie nicht mehr spielen. Um das Echo zu stoppen, drehen Sie den DEPTH-Regler nach links.

Time.....[000…127]

Regelt die Dauer des Halls. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Hall länger.
Anders als bei einem digitalen Delay ändert sich die Dauer langsam und gleichmäßig, selbst wenn Sie den TIME-Regler schnell drehen.

Blockschaltbild



e. MOD DELAY ♩ BPM

Effekt

Stereoeffekt, der durch zyklische Modulation der Delay-Dauer ein volles und räumliches Delay erzeugt.
Das Spacing der linken und rechten Delaysounds sind mit dem Tempo des KingKORG oder mit dem MIDI-Tempo synchronisiert, was für einen angenehmen Stereo-Delay-Effekt sorgt.

Depth.....[000…127]

Regelt Anteil und Modulationstiefe des Delays. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Effekt verstärkt.

Time..... [1/32, 1/16, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 3/8, 1/2]

Damit bestimmen sie den Abstand der Delay-Wiederholungen im Verhältnis der Notenlänge zum Tempo.
Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Abstand größer. Dem linken Kanal des Delay-Schaltkreises wird die angezeigte Delay-Dauer zugewiesen, dem rechten Kanal 3/4 dieses Zeitraums.

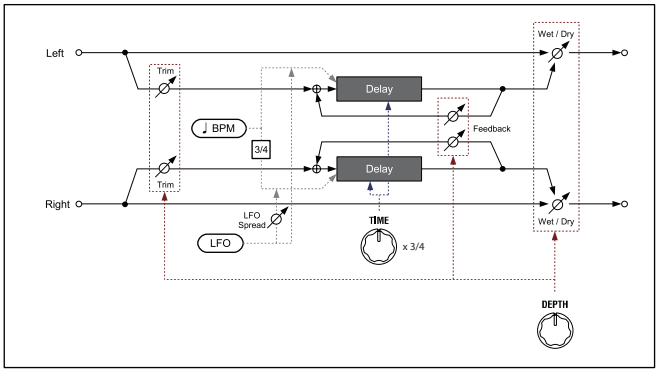
Liste der Delay-Dauer

Time	1/32	1/16	1/8	1/6	3/16	1/4	3/8	1/2
Note	𝅘𝅥𝅯	𝅘𝅥𝅯	♪	3 ♪	♪.	♩	♩.	𝅗𝅥
CC#114 Value	0~9	10~27	28~45	46~63	64~81	82~99	100~117	118~127
Min BPM				20.6	23.2	31.0	46.4	61.9

TIPP: Dieser Effekt funktioniert nur bis zu einer bestimmten Geschwindigkeit (BPM). Wird dieser Grenzwert überschritten, wenn Sie den TIME-Regler drehen, wird auf einem Popup-Bildschirm „Over!“ angezeigt, und die Delay-Dauer wird automatisch auf die Hälfte oder ein Viertel des vom Regler spezifizierten Wertes verkürzt.

TIPP: Wenn Sie die Dauer mit der virtuellen Patch-Funktion modulieren, wird der Hinweis „Over!“ womöglich nicht korrekt angezeigt.

Blockschaltbild



f. BPM DELAY

♩ BPM

Effekt

Dieser Effekt produziert Delays, die synchron zum Tempo des KingKORG oder zum MIDI-Tempo laufen.

Depth.....[000…127]

Regelt den Anteil des Delays. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Effekt stärker.

Time ..... [1/32, 1/16, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 3/8, 1/2]

Damit bestimmen sie den Abstand der Delay-Wiederholungen im Verhältnis der Notenlänge zum Tempo.
Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Abstand größer. Bei 1/4 beispielsweise wird das Delay im Abstand von Viertelnotenintervallen wiederholt. Bei 1/8 im Abstand von Achtelnotenintervallen.

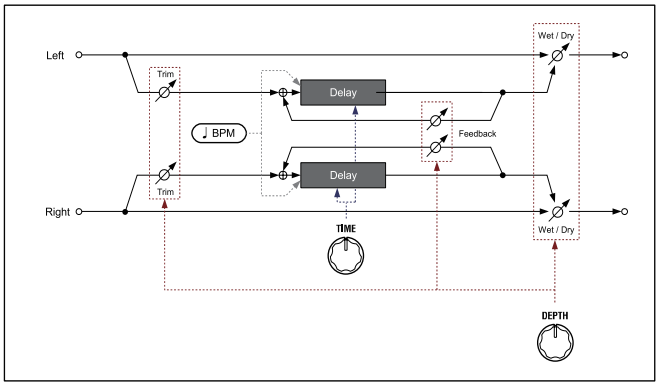
Liste der Delay-Dauer

Time	1/32	1/16	1/8	1/6	3/16	1/4	3/8	1/2
Note								
CC#114 Value	0~9	10~27	28~45	46~63	64~81	82~99	100~117	118~127
Min BPM				20.6	23.2	31.0	46.4	61.9

TIPP: Dieser Effekt funktioniert nur bis zu einer bestimmten Geschwindigkeit (BPM). Wird dieser Grenzwert überschritten, wenn Sie den TIME-Regler drehen, wird auf einem Popup-Bildschirm „Over!“ angezeigt, und die Delay-Dauer wird automatisch auf die Hälfte oder ein Viertel des vom Regler spezifizierten Wertes verkürzt.

TIPP: Wenn Sie die Dauer mit der virtuellen Patch-Funktion modulieren, wird der Hinweis „Over!“ womöglich nicht korrekt angezeigt.

Blockschaltbild

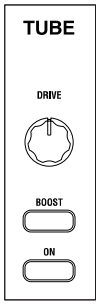


5. Globale Effekte

Die globalen Effekte sind in zwei Sektionen unterteilt: Tube und EQ. Beide liegen unmittelbar vor dem AUDIO OUTPUT.
Diese Effekte dienen nicht nur dazu, dem Sound des KingKORG einen letzten Schliff zu verleihen, sondern können auch als Verzerrer verwendet werden.

Die globalen Effekteinstellungen können nicht für jedes Programm gesondert gespeichert werden.

TUBE



TUBE ist ein komplett analoger Stereo-Effekt, der sich einer Vakuumröhre bedient.
Er bietet satte Obertöne und eine sanfte Verzerrung, die typisch für Röhren sind, und verleiht Ihrem Sound somit mehr Präsenz. Dabei steht Ihnen die ganze Bandbreite vom leichten Boosten der Lautstärke bis hin zu heftiger Verzerrung zur Verfügung.

ON .....[On, Off]

Schaltet den TUBE-Schaltkreis, d. h. die Vakuumröhre, ein oder aus.
Auf On wird der TUBE-Schaltkreis seriell in die Signalkette eingeschleift. Auf Off wird der TUBE von der Signalkette getrennt.

BOOST.....[On, Off]

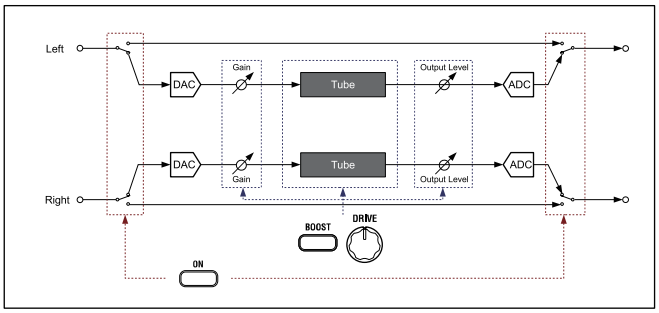
Hiermit wird die BOOST-Funktion ein- oder ausgeschaltet. Dieser Effekt sorgt für eine stärkere und intensivere Verzerrung.

TIPP: Sowohl der Status der ON-Taste als auch der Staus der BOOST-Taste können als globale Einstellung gespeichert werden. Sind beide beim Speichern der Einstellungen eingeschaltet, werden sie beim nächsten Einschalten des KingKORG aktiviert (BDA: S. 65 „1. Globale Einstellungen speichern“).

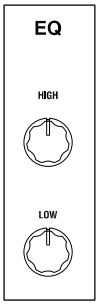
DRIVE

Regelt die Höhe der Vakuumröhren-Treiberspannung.
Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Verzerrung stärker und intensiver.

TIPP: Die Einstellung des DRIVE-Reglers kann nicht für jedes Programm gesondert gespeichert werden.



EQ



Mit der Klangregelung des EQ können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen hohen und tiefen Frequenzen ändern.
Dadurch wird der Klang ausgewogener und kann besser an die akustischen Gegebenheiten der Auftrittsorts oder an das Ansprechverhalten Ihrer Audioanlage angepasst werden.
Der parametrische Zwei-Band-Shelving-Equalizer erlaubt Ihnen, die Cutoff-Frequenz zu ändern.

HIGH..... [–15dB…0dB…+15dB]

LOW..... [–15dB…0dB…+15dB]

Zum Einstellen des Gains jedes Frequenzbands.
Mit dem Regler ändern Sie die Lautstärke im Bereich der Zentralfrequenz.
Drehen Sie den Regler von der Mitte aus nach rechts, wird dieser Frequenzbereich angehoben, drehen Sie ihn nach links, wird er gedämpft.

EQ High (High EQ Freq.) .....[1.00kHz…20.00kHz]

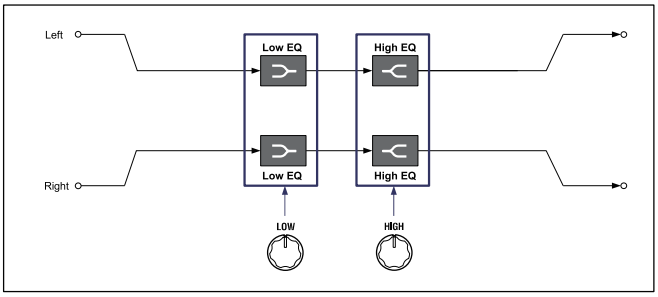
EQ Low (Low EQ Freq.)..... [20…1000Hz]

Regelt die Cutoff-Frequenz des jeweiligen Frequenzbands.

TIPP: Sie können die Cutoff-Frequenz ändern, indem Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt halten und den HIGH- bzw. LOW-Regler drehen.

TIPP: Die Cutoff-Frequenzen für HIGH und LOW können im Global-Modus eingestellt werden und als globale Einstellung gespeichert werden. →siehe dazu: (BDA: S .65 „1. Globale Einstellungen speichern“).

TIPP: Diese Einstellungen können nicht für jedes Programm gesondert gespeichert werden.



MIDI

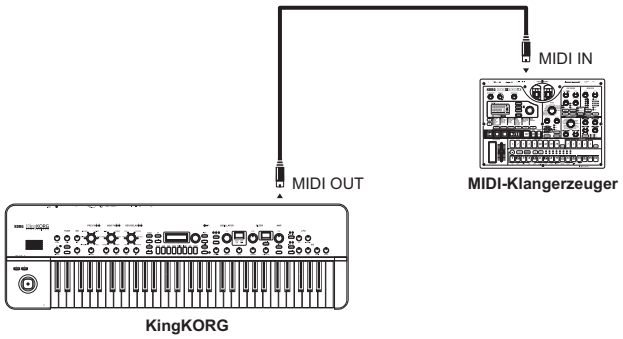
1. Verwendung des KingKORG mit einem MIDI-Gerät

Hier können Sie die MIDI-Parameter des KingKORG einstellen.
MIDI ist die Abkürzung für „Musical Instrument Digital Interface“. Das ist ein Standard für den Austausch von Musikdaten zwischen elektronischen Musikinstrumenten und Computern.
Sie können den KingKORG mit einem USB-Kabel an Ihren Computer anschließen. Sie können allen wichtigen Soundshaping-Parametern Control Change Nummern zuweisen, um beispielsweise über einen externen MIDI-Sequencer die Klangerzeugung des KingKORG anzusteuern. Sie können auch mit den Reglern und Steuertasten der Oberseite die entsprechenden Control Change Nachrichten senden und so ein externes MIDI-Gerät ansteuern. Zudem können Sie den Arpeggiator, die LFO-Rate und die Delaydauer des KingKORG mit dem MIDI Clock Signal eines externen MIDI-Sequencers oder anderen Gerätes synchronisieren, um diese Funktionen ans Tempo der Wiedergabe anzupassen.

Anschließen von MIDI-Geräten/Computern

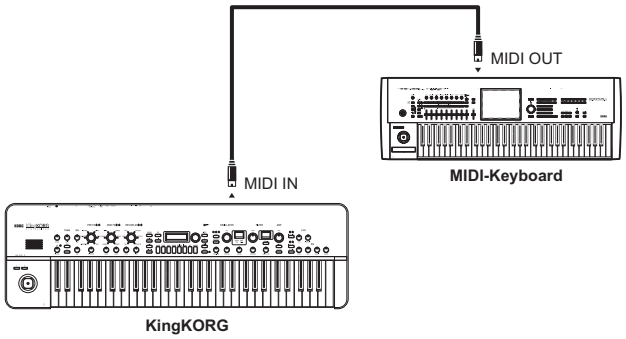
Ansteuern externer Klangerzeuger mit dem KingKORG

Um mit der Tastatur, den Spielhilfen, dem Arpeggiator usw. des KingKORG ein externes MIDI-Gerät anzusteuern, müssen Sie die MIDI OUT-Buchse des KingKORG mit dem MIDI IN-Anschluss des externen Instruments verbinden.



Ansteuern der KingKORG-Klangerzeugung via MIDI

Um mit der Tastatur, den Spielhilfen oder den Spuren des externen Instruments bzw. Sequenzers die KingKORG-Klangerzeugung anzusteuern, müssen Sie die MIDI OUT-Buchse des externen Geräts mit der MIDI IN-Buchse des KingKORG verbinden.

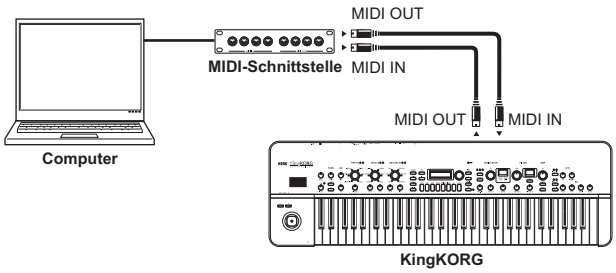


Anschließen eines Sequenzers, Computers usw.

Wenn Sie Ihr Spiel auf dem KingKORG mit einem externen Sequenzer/ Computer (mit MIDI-Schnittstelle) aufnehmen oder den KingKORG einerseits als Controller und andererseits als Klangerzeuger für ihren Sequenzer nutzen bzw. mit dem Editor-Programm arbeiten möchten, müssen Sie die MIDI OUT- und MIDI IN-Buchse des KingKORG mit der MIDI IN- und MIDI OUT-Buchse (in dieser Reihenfolge) Ihres MIDISequenzers/ Computers verbinden.

Bestimmte Schnittstellen unterstützen keine SysEx-Daten und sollten daher nicht für den SysEx-Transfer vom/zum KingKORG verwendet werden.

TIPP: Es ist zweckmäßig, den KingKORG über den USB-Anschluss mit Ihrem Computer zu verbinden.



USB-Verbindung des KingKORG mit einem Computer

Da USB-Kabel einen schnelleren Datentransfer als MIDI-Kabel erlauben, empfehlen wir Ihnen, USB-Kabel zu verwenden, wenn Sie unsere Librarian Software nutzen.

TIPP: Bedenken Sie, dass die USB-Verbindung die Installation des Korg USB–MIDI-Treibers auf Ihrem Computer voraussetzt. Besagten Korg USB–MIDI-Treiber können Sie sich von der Korg-Webpage herunterladen. Bitte befolgen Sie die beiliegenden Installationshinweise.

Wenn die MIDI- bzw. USB-Verbindung nicht funktioniert, müssen Sie die “ROUTING” zur GLOBAL Seite „g18: MIDI Basic“ (→ S. 18) überprüfen.

MIDI-Einstellungen

Einstellen des MIDI-Kanals

Der Datenaustausch mit externen MIDI-Geräten funktioniert nur, wenn der KingKORG und das externe Gerät denselben MIDI-Kanal verwenden.

Den MIDI-Kanal des KingKORG einstellen

1. **Halten Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt und drücken Sie die PROGRAM (GLOBAL)-Taste.**
   Sie gelangen in den Global-Modus, und die PROGRAM (GLOBAL)-Taste blinkt.
2. **Bewegen Sie sich mit den Tasten PAGE +/– zur GLOBAL Seite „g16: MIDI Basic“.**
3. **Stellen Sie mit dem VALUE-Wählrad den Global Ch (MIDI-Kanal) ein.**
4. **Wählen Sie denselben MIDI-Kanal wie beim angeschlossenen MIDI-Gerät aus.**
   TIPP: Wie man den MIDI-Kanal auf dem externen Gerät einstellt, erfahren Sie in dessen Bedienungsanleitung.

Verwendung des KingKORG als multitimbrales Modul

Den beiden Timbres des KingKORG können unterschiedliche MIDIKanäle zugeordnet werden.

1. **Drücken Sie die PROGRAM (GLOBAL)-Taste, so dass diese Taste leuchtet.**
2. **Bewegen Sie sich mit den Tasten PAGE +/– zur PROGRAM-Seite „p03: Common“.**
3. **Wählen Sie mit dem VALUE-Wählrad als VoiceMode „Layer“ oder „Split“ aus.**

   TIPP: Wenn „Layer“ oder „Split“ ausgewählt sind, können Sie den KingKORG als multitimbrales Soundmodul verwenden und Einstellungen in Seite „p04: Common“ vornehmen.
4. **Bewegen Sie sich mit den Tasten PAGE+/– zur Seite „p04:Common“.**
5. **Wählen Sie mit dem VALUE-Wählrad den MIDI-Kanal von Timbre B.** Der MIDI-Kanal für Timbre A wird vom Parameter Global Ch der GLOBAL-Seite „g16: MIDI Basic“ festgelegt (→ S. 18).
6. **Stellen Sie diese Kanalnummer auch auf dem externen MIDI-Gerät ein.**

‘LOCAL’-Einstellung bei Verwendung eines MIDI-Sequenzers oder Computers

Wenn die Noten des KingKORG bei einer Verbindung mit einem Sequenzer oder Computer doppelt gespielt werden, müssen Sie den „LOCAL“-Parameter der „MIDI“-Seite auf „OFF“ stellen. Wenn Sie den KingKORG mit einem Sequenzer oder Computer verbinden, dessen „Echo Back“-Funktion aktiv ist, sendet der Sequenzer/Computer die während der Aufnahme empfangenen Daten sofort wieder zum KingKORG. Wenn dessen „Local“-Funktion dann aktiv ist, empfängt die Klangerzeugung jede gespielte Note daher doppelt – und das klingt sehr unschön. Um das zu verhindern, sollten Sie die „Local“-Funktion des KingKORG deaktivieren. Um diese Einstellung vorzunehmen, rufen Sie GLOBAL-Seite „g17: MIDI-Basic“ auf und stellen Sie LocalControl (→ S. 18) auf „Off“.

Einstellungen von GLOBAL Position

Die GLOBAL Position Einstellungen (→ S. 16) bestimmen, wie Transposition, Anschlagskurve und Arpeggiator MIDI IN und MIDI OUT zugewiesen werden.

- Wenn Sie mit dem KingKORG ein externes MIDI-Soundmodul ansteuern wollen, stellen Sie Position auf „PostKBD“, um diese Einstellungen MIDI OUT zuzuweisen. Die MIDI IN-Daten werden unabhängig von den Einstellungen behandelt wie „Transpose: 0“ und „Vel.Curve: 4“.
- Wenn Sie die Klangerzeugung und der Arpeggiator des KingKORG mit einem externen MIDI-Gerät ansteuern wollen, stellen Sie Position auf „PreTG“, um diese Einstellungen MIDI IN zuzuweisen. Die MIDI OUT-Daten werden unabhängig von den Einstellungen behandelt mit „Transpose: 0“ und „Vel.Curve: 4“.

‘MIDI FILTER’-Parameter

Auf der „MIDI FLT“-Seite können Sie einstellen, ob Programmwechsel, Steuerbefehle und/oder SysEx-Daten gesendet und empfangen werden dürfen.
Sie können diese Einstellungen in den GLOBAL-Seiten „g23–27: MIDI Filter“ vornehmen (→ S. 19).

Einstellungen der virtuellen Patch-Quellen

Es können bis zu drei Steuerbefehle als virtuelle Patch-Quellen (MIDI 1, 2, 3) definiert werden.
Sie können in den GLOBAL-Seiten „g20–22: MIDI Ctrl“ Zuweisungen vornehmen (→ S. 19) und MIDI1 oder MIDI2 als Quelle eines virtuellen Patches (V.Patch1–6) auswählen, um die Modulation mittels MIDI steuern zu können.

‘CONTROL CHANGE’-Parameter

Sie können allen wichtigen Soundshaping-Parametern Control Change Nummern zuweisen, um diese Parameter über ein externes MIDI-Gerät statt über die Tasten und Regler des KingKORG zu steuern. Umgekehrt können Sie über Tasten und Regler des KingKORG ein externes MIDI-Gerät steuern. Sie können diese Einstellungen in GLOBAL-Seite „g28: MIDI CC#Map“ vornehmen (→ S. 19).

Aufnahme der Arpeggionoten mit einem externen Sequenzer

Anschlüsse und Einstellungen

Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des KingKORG mit dem MIDI IN-Anschluss des externen Sequenzers/Computers und die MIDI INBuchse des KingKORG mit dem MIDI OUT-Anschluss des Sequenzers/Computers.
Schalten Sie nun die lokale Steuerung des KingKORG aus (GLOBAL-Seite „g17: MIDI Basic“, LocalControl (→ S. 18) auf „Off“) und aktivieren Sie die Echo-Back-Funktion Ihres externen MIDI-Sequencers oder Computers.

Aufnahme der Arpeggionoten mit einem externen Sequenzer/Computer

Stellen Sie in GLOBAL-Seite „g03: Common“ des KingKORG die Einstellung Position (→ S. 16) auf „PostKBD“. Schalten Sie den Arpeggiator des KingKORG ein (ARP (TEMPO)-Taste leuchtet) und spielen Sie auf der Tastatur, um Ihre Darbietung mit Ihrem MIDI-Sequencer oder Computer aufzunehmen.
Zur Wiedergabe schalten Sie den Arpeggiator des KingKORG aus (ARP (TEMPO)-Taste leuchtet nicht).

Synchronisieren des Arpeggiators

Um den KingKORG als Master (Steuergerät) oder Slave (gesteuertes Gerät) zu verwenden, müsse Sie den Parameter Clock (→ S. 18) in der GLOBAL-Seite „g19: MIDI Basic“ ändern.

TIPP: Wie man die Synchronisationsparameter des externen Geräts einstellt, finden Sie in dessen Bedienungsanleitung.

Verwendung der KingKORG als Master und eines externen Geräts als MIDI-Slave

Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des KingKORG mit dem MIDI IN-Anschluss des externen Geräts.
Stellen Sie in GLOBAL-Seite „g19: MIDI Basic“ mit dem VALUE-Wählrad Clock (→ S. 18) auf „Int“ (intern), arbeitet der KingKORG als Master und sendet MIDI Clock Signale.
Stellen Sie das externe MIDI-Gerät so ein, dass es MIDI Clock Signale empfängt.
Das externe MIDI-Gerät (Sequencer oder Rhythmuscomputer) arbeitet nun gemäß dem in PROGRAM-Seite „a02: Arp“ eingestelltem Tempo (→ S. 14).

Verwendung eines externen Geräts als Master und des KingKORG MIDI-Slave

Verbinden Sie die MIDI IN-Buchse des KingKORG mit dem MIDI OUT-Anschluss des externen Geräts.
Stellen Sie in GLOBAL-Seite „g19: MIDI Basic“ mit dem VALUE-Wählrad Clock (→ S. 18) auf „Ext MIDI“ (externes MIDI), arbeitet der KingKORG als Slave und empfängt MIDI Clock Signale.
Stellen Sie Ihr externes MIDI-Gerät so ein, dass es MIDI Clock Signale sendet (Master). Der Arpeggiator des KingKORG arbeitet nun im Tempo des externen Geräts (Sequencer oder Rhythmuscomputer).

TIPP: Wenn der Parameter Clock in GLOBAL-Seite „g19: MIDI Basic“ (→ S. 18) auf „Auto“ steht, arbeitet der KingKORG automatisch als Slave, falls MIDI Clock Signale eines externen, an den MIDI IN-Anschluss des KingKORG angeschlossenen MIDI-Geräts empfangen werden. Ist dies nicht der Fall, arbeitet der KingKORG als Master.

TIPP: Wenn der KingKORG einen MIDI Start-Befehl ([FA]) empfängt, während er zu einem externen Gerät synchron läuft, wird der Arpeggiator zurückgestellt. Wenn „KeySync“ auf „OFF“ gestellt wurde, wird dabei auch die LFO-Phase zurückgestellt.

2. Kanäle und Nachrichten

MIDI-Kanäle

MIDI bietet sechzehn Kanäle, 1–16.
Wenn sendendes und empfangendes Gerät auf denselben MIDI-Kanal eingestellt sind, können die Geräte untereinander MIDI-Nachrichten austauschen. Der KingKORG verwendet zwei MIDI-Kanäle, die wie folgt spezifiziert werden können.

Globaler MIDI-Kanal

Dies ist der eigentliche MIDI-Kanal, über den der KingKORG Daten sendet und empfängt.
Über diesen Kanal sendet der KingKORG Ihr Spiel und Ihre Benutzereingaben. Und über diesen Kanal empfängt der KingKORG Nachrichten eines externen MIDI-Geräts. Den globalen MIDI-Kanal können Sie über den Parameter Global Ch in GLOBAL Seite „g16: MIDI Basic“ einstellen (→ S. 18).

Timbre B MIDI-Kanal

Sie können Timbre B, das zweite der beiden Timbres des KingKORG, so einstellen, dass es einen anderen Kanal als den globalen MIDI-Kanal empfängt.
So können Sie zum Beispiel mit einem externen MIDI-Keyboard allein Timbre B spielen. Den MIDI-Kanal für Timbre B stellen sie über den Parameter Timb B Ch (→ S. 4) in PROGRAM-Seite „p04: Common“ ein.

Sie können hier keine Einstellungen vornehmen, wenn Timbre B deaktiviert ist. Um Timbre B zu aktivieren, wählen Sie in PROGRAM-Seite „p03: Common“ den VoiceMode (→ S. 3) „Layer“ oder „Split“.

Der Timbre B MIDI-Kanal des KingKORG dient allein dem Empfang von Daten. Er sendet keinerlei Daten, wenn Sie auf der Tastatur des KingKORG spielen.

MIDI Nachrichten

MIDI-Nachrichten dienen zum Austausch von Informationen, zum Beispiel über Anfang und Ende einer Note, die Programmwahl und die Klangregelung. Im folgenden finden Sie Hinweise zu den wichtigsten MIDI-Nachrichten, mit denen der KingKORG arbeitet.

Note-on/Note-off

Die Nachricht Note-on verweist auf den Anfang einer Note, Note-off auf das Ende einer Note.
Der KingKORG sendet ein Note-on, wenn Sie eine Taste der Tastatur drücken, und ein Note-off, wenn Sie diese wieder loslassen. Wenn der KingKORG eine Note-on Nachricht empfängt, gibt seine interne Klangerzeugung einen Klang aus, der der Note-on zugewiesenen Notennummer und Anschlagstärke entspricht. Empfängt er eine Note-off Nachricht, endet die Klangwiedergabe.

Note-on [9n, kk, vv]
Note-off [8n, kk, vv]
(n: Kanal, kk: Notennummer, vv: Anschlagstärke)

Der KingKORG unterstützt keine Anschlagstärke (Velocity) bei Note-off. Alle Note-off Nachrichten werden mit einem Velocity-Wert von 64 gesendet und jegliche empfangenen Velocity-Werte ignoriert.

TIPP: Sie können die vom Arpeggiator erzeugten Noten senden. Stellen Sie den Parameter Position (→ S. 16) in GLOBAL-Seite „g03 Common“ auf „PostKBD“, um vom Arpeggiator erzeugte Note-on/off Nachrichten zu senden.

Programme und Timbres umschalten

Bank Select und Program Change Nachrichten verweisen auf Bank- und Programmnummern und erlauben Ihnen, zwischen Programmen (Sounds) umzuschalten.
Der KingKORG verwendet diese Nachrichten zudem auch zum Umschalten zwischen Timbres.

Bank Select MSB (CC#00) [Bn, 00, mm]
Bank Select LSB (CC#32) [Bn, 20, bb]
(n: Kanal, mm: oberes Byte der Banknummer, bb: unteres Byte der Banknummer)

Program change [Cn, pp]
(n: Kanal, pp: Programmnummer)

Eine Bank Select Nachricht allein zu senden, zeigt keine Wirkung.

Nach dem Senden einer Bank Select Nachricht muss eine Program Change Nachricht gesendet werden.

Programme umschalten

Das Umschalten zwischen den Programmen des KingKORG erfolgt durch Senden von Bank Select und Program Change Nachrichten. Empfängt der KingKORG eine solche Nachricht, schaltet er ins entsprechend nummerierte Programm um.
Wenn nur eine Program Change Nachricht empfangen wird, schaltet der KingKORG zum entsprechend nummerierten Programm der aktuellen Bank. Ist beispielsweise gerade Programm 183 ausgewählt und wird die Program Change Nummer 15 empfangen, schaltet der KingKORG zu Programm 115, weil dies die entsprechende Programmnummer der aktuellen Bank 101–200 ist.

Bank MSB (CC#00)	Bank LSB (CC#32)	Program Change	Entsprechende Nummern
00	00	001–100	001–100
00	01		101–200
00	02		201–300

Wenn Sie im per Program Change neu ausgewählten Programm Timbre A und B über unterschiedliche MIDI-Kanäle steuern wollen, müssen Sie dieses Programm erst mit dem für Timbre B angegebenen MIDI-Kanal speichern.

TIPP: Sie können das Senden und Empfangen von Bank Select Nachrichten auch unterbinden. Setzen Sie dazu den Parameter BankChg (→ S. 19) in GLOBAL-Seite „g24: MIDI Filter“ auf „Disable“.

TIPP: Sie können das Senden und Empfangen von Program Change Nachrichten auch unterbinden. Setzen Sie dazu den Parameter ProgChg (→ S. 19) in GLOBAL-Seite „g23: MIDI Filter“ auf „Disable“.

Timbres umschalten

Der KingKORG erlaubt Ihnen, vom Timbre des aktuell gewählten Programms zu den Timbreeinstellungen eines anderen Programms umzuschalten.
Wenn folgende Bank Select und Program Change Nachrichten empfangen werden, wird das Timbre des entsprechenden Programms ins aktuelle Timbre geladen.

Bank MSB (CC#00)	Bank LSB (CC#32)	Program Change	Entsprechende Nummern
32	32	001–100	001–100 / Timbre A
32	33		101–200 / Timbre A
32	34		201–300 / Timbre A
32	35		001–100 / Timbre B
32	36		101–200 / Timbre B
32	37		201–300 / Timbre B

Wenn Sie das Timbre umschalten, werden die Einstellungen der Parameter der Seiten s01–s80 in das Timbre geladen, während die Effekt-, Arpeggiator- und Vocoder-Einstellungen nicht geladen werden.

TIPP: Die Timbre-Einstellungen werden ins Timbre des passenden Kanals geladen. Falls Sie neben dem globalen MIDI-Kanal auch einen MIDI-Kanal für Timbre B aktiviert haben, können Sie die Einstellungen entweder in Timbre A oder Timbre B laden.

Klangbearbeitung

Dynamische Tonhöhenänderung

Wenn Sie den Joystick nach links oder rechts bewegen, sendet der KingKORG Pitch Bend Nachrichten.
Werden Pitch Bend Nachrichten empfangen, ändert sich die Tonhöhe dynamisch gemäß dem im Parameter BendRange (→ S. 5) der PROGRAM-Seite „s09: Pitch“ eingestellten Beugungsbereich.

Pitch bend change [En, bb, mm]
(n: Kanal, bb: untere Ziffer des Werts, mm: obere Ziffer des Werts)

Oberer Byte-Wert	Unterer Byte-Wert	Pitch Bend Wert	Tatsächliche Tonhöhe (Beugungsbereich = + 2)	Wert der Steuerquelle
127	127	8191	+2	+127
64	00	0	0	0
00	00	–8192	–2	–127

TIPP: Sie können Pitch Bend als Steuerquelle in einem virtuellen Patch (→ S. 12) oder im Vocoder (→ S. 13) verwenden.

TIPP: Sie können mit dem KingKORG die Tonhöhe auch über im folgenden Abschnitt beschriebene Control Change Nachrichten steuern.

Steuerung mit anderen Nachrichten als Pitch Bend

Sie können bestimmte Aspekte des Sounds wie Lautstärke und Klang mit Control Change Nachrichten steuern. Wenn Sie den Joystick nach vorne oder hinten bewegen, ein Pedal oder einen Fußschalter verwenden oder mit den Steuertasten und Reglern einen Parameter editieren, sendet der KingKORG Control Change Nachrichten. Empfängt der KingKORG Control Change Nachrichten, wendet er die den Control Change Nummern zugewiesenen Effekte an.

Control changes [Bn, cc, vv]
(n: Kanal, cc: Control Change Nr., vv: Wert)

TIPP: Sie können das Senden und Empfangen von Control Change Nachrichten auch unterbinden. Setzen Sie dazu den Parameter CtrlChg (→ S. 19) in GLOBAL-Seite „g25: MIDI Filter“ auf „Disable“.

Control Change Nachrichten des KingKORG verwenden

Es gibt 128 Control Change Nachrichten: CC#0–CC#127. Die Funktion jeder Control Change Nummer ist in der MIDI-Spezifikation beschrieben.

Klangbearbeitung	CC#0–95 und CC#102–119
Wert oder Funktion editieren	CC#96–101
Steuerung oder Initialisierung der Klangerzeugung	CC#120–127

Der KingKORG bietet Ihnen zwei Control Change Bereiche zur Klangbearbeitung (CC#0–95 und CC#102–119).

Eine Nachricht einem Regler oder einer Taste zuweisen

Sie können Control Change Nachrichten einem Regler, einer Steuertaste (oder einem Parameter) auf der Oberseite oder einem eingebauten oder optionalen Controller zuweisen.
Dies erlaubt Ihnen, auf einfache Weise Regler und Steuertasten des KingKORG beziehungsweise bestimmte Parameter mittels eines externen Geräts zu steuern.

TIPP: Sie können diese Zuweisungen in der CC#Map vornehmen (→ S. 35).

Eine Nachricht einem virtuellen Patch zuweisen

Falls eingehende Control Change Nachrichten mehrere Parameter gleichzeitig steuern sollen, verwenden Sie dazu die virtuelle Patch-Funktion (→ S. 12).
Da sechs Routen zur Verfügung stehen, über die ein Signal einen Parameter steuern kann, können Sie eine MIDI-Nachricht als Eingangssignal zuweisen, um per Control Change bis zu sechs Parameter gleichzeitig zu steuern.

TIPP: In den MIDI1. MIDI2 und MIDI3 Einstellungen (→ S. 19) der GLOBAL-Seiten „g20–22: MIDI Ctrl“ können Sie die MIDI-Nachricht bestimmen, die als Eingang fürs virtuelle Patch dienen soll.

Häufig verwendete Control Change Nachrichten

Im folgenden werden einige häufig verwendete, vom KingKORG unterstütze Control Change Nachrichten beschrieben.

Die hier beschriebenen Funktionen sind werksseitig eingestellt.

Lautstärke einstellen

CC#07: Volume [Bn, 07, vv]
(Standard: AMP LEVEL-Regler)

Regelt den Pegel des Verstärkers.
Wenn Sie den AMP LEVEL-Regler bewegen, wird die dem Regler zugewiesene Nachricht gesendet. Wird diese Nachricht empfangen, ändern sich die Parameter (→ S. 10) der Timbres A und B in PROGRAM-Seite „s39: Amp“ simultan gemäß dem Wert der empfangenen Nachricht.

CC#11: Expression [Bn, 0B, vv]
(Standard: Pedal)

Regelt die Lautstärke des Timbres.
Hiermit können Sie die Lautstärke beim Ausklingen eines Sounds variieren und somit ihrem Spiel mehr Ausdruck verleihen. Deshalb sollte die Nachricht „Expression“ einem Pedal oder ähnlichen Controller zugewiesen werden.

Modulationssteuerung

CC#01: Pitch modulation depth [Bn, 01, vv]
(Standard: Joystick +Y)

Steuert das Ausmaß der Tonhöhenmodulation
Diese Nachricht wird gesendet, wenn Sie den Joystick von sich weg bewegen. Sobald Sie den Joystick loslassen, wird der Wert „0“ gesendet.
Wenn diese Nachricht empfangen wird, ändert sich die Tiefe des vom LFO2 erzeugten Vibratos gemäß der Einstellungen des Parameters LDO2&JS+Y (→ S. 5) in PROGRAM-Seite „s08: Pitch“.
Wird eine Nachricht mit dem Wert „0“ empfangen, wird der Vibrato-Effekt deaktiviert.

CC#02: Filter modulation depth [Bn, 02, vv]
(Standard: Joystick -Y)

Steuert das Ausmaß der Filter-Cutoff-Modulation
Diese Nachricht wird gesendet, wenn Sie den Joystick zu sich hin ziehen. Sobald Sie den Joystick loslassen, wird der Wert „0“ gesendet.
Wenn diese Nachricht empfangen wird, ändert sich die Tiefe der vom LFO1 erzeugten Filter-Cutoff-Modulation gemäß der Einstellung des Parameters LFO1&JS-Y (→ S. 10) in PROGRAM-Seite „s36: Filter“.
Wird eine Nachricht mit dem Wert „0“ empfangen, wird der Effekt deaktiviert.

Pan-Steuerung (Position im Stereo Panorama)

CC#10: Panpot [Bn, 0A, vv]
(Standard: Nicht zugewiesen)

Steuert die Position des Sounds im Stereo-Panorama
Wenn diese Nachricht empfangen wird, ändert sich die Pan-Position von links über die Mitte nach rechts gemäß dem empfangenen Wert „0“–„64“–„127“.

Steuerung zeitvarianter Änderungen

CC#64: Damper pedal [Bn, 40, vv]
(Standard: Dämpferpedal)

Diese Nachricht steuert den Dämpfereffekt (hold), bei dem eine Note nachklingt, wenn Sie die Hand von der Tastatur nehmen.
Beim Drücken des Dämpferpedals wird der Wert „on“ (127) gesendet, beim Loslassen „off“ (0). Beim Empfang schaltet sich der Dämpfer dementsprechend ein bzw. aus.

CC#65: Portamento switch [Bn, 41, vv]
(Standard: PORTAMENTO-Taste)
CC#05: Portamento time [Bn, 05, vv]
(Standard: PORTA.TIME-Regler)

Diese Nachrichten steuern den Portamento-Effekt, der beim Spielen eines Legatos für sanfte Notenübergänge sorgt. Die Portamento Switch Nachricht schaltet den Effekt ein/aus, die Portamento Time Nachricht steuert die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung.
Die PORTAMENTO-Taste auf der Oberseite des KingKORG sendet eine Portamento Switch Nachricht mit dem Wert „on“ (127) bzw. „off“ (0). Der PORTA.TIME-Regler sendet je nach Einstellung Portamento Time Nachrichten im Wert von 0–127.

Steuerung oder Initialisierung der Klangerzeugung

Bestimmte Steuernachrichten dienen der Initialisierung der Klangerzeugung. Diese Nachrichten können nur empfangen und nicht gesendet werden.

CC#123: All note off [Bn, 7B, 00]
(Standard: Nicht zugewiesen)
CC#120: All sound off [Bn, 78, 00]
(Standard: Nicht zugewiesen)

Wenn die All Note Off Nachricht empfangen wird, werden alle klingenden Noten des entsprechenden Kanals ausgeschaltet.
Da die Noten so ausgeschaltet werden, als ob Sie Ihre Hand von der Tastatur nehmen, bleibt das Ausklingen der Noten hörbar.
Wenn die All Sound Off Nachricht empfangen wird, werden sämtliche Klänge des entsprechenden Kanals ausgeschaltet. Anders als bei der All Note Off Nachricht ist auch das Ausklingen der Noten nicht hörbar.
Diese Stummschaltungs-Nachrichten sind für Notfälle gedacht und sollten beim Spielen nicht verwendet werden.

CC#121: Reset all controllers [Bn, 79, 00]
(Standard: Nicht zugewiesen)

Wenn diese Nachricht empfangen wird, werden alle durch Control Change Nachrichten modifizierten Effekte dieses Kanals und dessen Timbres zurückgesetzt. Parameter, die mittels eines virtuellen Patches modifiziert wurden, werden jedoch eventuell nicht zurückgesetzt.

3. Übertragung und Empfang von NRPN-Befehlen

Frontseitige Regler und Taster, die weiter oben nicht erwähnt werden, können mit NRPN-Befehlen (nicht registrierte Parameternummern) beeinflusst werden. Die Funktionen der NRPN-Befehle kann jeder Hersteller nach eigenem Ermessen definieren.
Die Editierung mit NRPN-Parametern muss folgendermaßen vorgenommen werden.

1. **Wählen Sie mit NRPN MSB (CC99) [Bn, 63, mm] und NRPN LSB (CC98) [Bn, 62, rr] (n: Kanal, mm, rr: Parameternummer; MSB und LSB) den Parameter.**
2. **Stellen Sie mit dem Dateneingabebefehl [Bn, 06, mm] (MSB (CC6) den Parameterwert ein. (n= Kanal, mm= Parameterwert).**
   TIPP: Der KingKORG verwendet nur den MSB-Teil der Dateneingabe.

Steuern des Arpeggiators

Änderungen der Arpeggiator-Einstellungen mit den frontseitigen Bedienelementen erzeugen folgende NRPN-Befehle. Bei Empfang dieser NRPNBefehle ändern sich die entsprechenden Arpeggiator-Befehle ebenfalls. Diese Befehle werden auf dem globalen MIDI-Kanal gesendet. In der Tabelle wird der Zusammenhang zwischen den Werten der Befehle und den vom KingKORG eingestellten Werten verdeutlicht.

Arp Sw

Arp Sw: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]
(n: Kanal, mm: Parameterwert)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Wert (gesendet)	Wert (empfangen)
Arp Sw	00 (00)	02 (02)	0: OFF 127: ON	0…63: OFF 64…127: ON

Echtzeitbeeinflussung der Vocoder-Parameter

Diese Befehle werden auf dem globalen MIDI-Kanal gesendet und empfangen.

Vocoder Sw

Vocoder Sw: [Bn, 63, 05, Bn, 62, 04, Bn, 06, mm]
(n: Kanal, mm: Parameterwert)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Wert (gesendet)	Wert (empfangen)
Vocoder Sw	05 (05)	04 (04)	0: Off 127: On	0…63: OFF 64…127: ON

Andere Steuerbefehle

Diese Befehle werden auf dem globalen MIDI-Kanal gesendet.

Voice-Modus (COMMON-Seite „VOIC.MODE“)

Voice Modus: [Bn, 63, 05, Bn, 62, 00, Bn, 06, mm]
(n: Kanal, mm: Parameterwert)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Wert (gesendet)	Wert (empfangen)
Voice-Modus	05 (05)	00 (00)	0: SINGLE 43: LAYER 85: SPLIT	0…42: Single 43…84: Layer 85…127: Split

4. SysEx-Befehle

KingKORG-Format

F0	Exklusivstatus
42	Korg-ID
3n	[n=0–F] MIDI-Kanal
00 01 18	Modell-ID des KingKORG
ff	Funktions-ID (Befehlstyp)
—	
F7	Ende des SysEx-Befehls

Universal System Exclusive

Es gibt bestimmte SysEx-Befehle, die standardisiert wurden und also nicht mehr exklusiv sind. Daher heißen sie „Universal SysEx“. Der KingKORG unterstützt die Universalbefehle „Master Volume“ und „Master Fine Tuning“.

Master volume [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]
(vv: LSB, mm: MSB, [mm, vv= 7F, 7F]= Höchstwert, [mm, vv= 00, 00]= 0)
Bei Empfang eines „Master Volume“-Befehls ändert der KingKORG seine allgemeine Lautstärke entsprechend.

Master Fine Tuning [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]
(Ein Wert von 8192 [mm, vv=40, 00] entspricht der Mittelposition (0 Cent, A4=440,0Hz), 4096 [mm, vv=20, 00] entspricht -50 Cent und 12288 [mm, vv=60, 00] entspricht +50 Cent.)
Wenn eine Master Fine Tuning Nachricht empfangen wird, wird der Parameter Mst. Tune der GLOBAL-Seite „g01: Common“ des KingKORG ignoriert, und die Stimmung wird von den empfangenen Daten bestimmt.

5. Echtzeit-Befehle

Steuerung des Arpeggiators und der LFOs

Wenn das Tempo des KingKORG mit MIDI Clock Signalen eines externen Geräts synchronisiert isst, können Sie die Arbeitsweise des Arpeggiators und der LFOs mit Echtzeitnachrichten steuern (→ S. 18 „Clock“).

Start [FA]

Wenn die Start [FA] Nachricht empfangen wird, wird das Arpeggio auf den Anfang zurückgesetzt. Falls die Key Sync-Funktion des LFO ausgeschaltet ist, wird dabei auch dessen Phase zurückgesetzt.

Stop [FC]

Bei Empfang eines Stop [FC]-Befehls hält der Arpeggiator an. (Er wird aber nicht ganz ausgeschaltet. Bei Empfang weiterer Notenbefehle legt er also wieder los).

6. Standardzuweisung und Senden/Empfangen von Control Change Nachrichten (CC#Map)

In der Tabelle sind die Standardzuweisungen der Control Change Nachrichten aufgelistet, die per CC#Map-Funktion zugewiesen können, sowie die Werte, die für jeden Parameter gesendet und empfangen werden.

TIPP: Sie können CC#Map-Zuweisungen in GLOBAL-Seite „g28: MIDI CC#Map“ vornehmen (→ S. 19).

TIPP: Diese Nachrichten werden über den globalen Kanal gesendet und empfangen.

Falls Sie zwei KingKORG Geräte verwenden, um diese Parameter zu senden und zu empfangen, müssen Sie jeweils dieselben Einstellungen für die sendenden und empfangenden Programme vornehmen.

Senden

Durch Bedienen der Regler und Steuertasten des KingKORG werden die den jeweiligen Parametern zugewiesenen Control Change Nachrichten gesendet.

Wenn Sie ein Programm editieren, werden über Regler und Steuertasten keine Control Change Nachrichten gesendet.

Empfang

Wenn eine Control Change Nachricht empfangen wird, ändert sich der Wert des betreffenden Parameters.
Falls Sie Timbre B verwenden, werden die Timbres A und B gleichzeitig geändert.

Falls sie für Timbre B (→ S. 4) einen eigenen MIDI-Kanal ausgewählt haben, bleiben die Parameter von Timbre B unverändert.

Sektion	Parameter	Zuordnung	Wert (gesendet)	Wert (empfangen)
Pitch	Porta.Time	CC#005	0…127	0…127
	Portamento	CC#065	0:Off, 127:On	0…63:Off, 64…127:On
Voice	Unison Voice	CC#003	0: Off, 32:2, 64:3, 96:4	0…31: Off, 32…63: 2, 64…95: 3, 96…127: 4
Osc1	Type	CC#008	0: Off, 1…32: ANALOG, 33…96: DWGS, 97…126: PCM, 127: MIC IN	0: Off, 1…32:ANALOG, 33…96: DWGS, 97…126:PCM, 127: MIC IN
	CONTROL 1	CC#015	0…127	0…127 (bei Verwendung der Dual-, Ring-, oder Mic-In-Oszillatoren, 0/1: –63, 2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63)
	CONTROL 2	CC#017	0…127	(bei Verwendung des Kreuzmodulation-Oszillators, 0/1: -63, 2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63) (→ S. 37 „Mod Harm-Werte der VPM-Oszillatoren OSC1, 2 und 3“)
Osc2	Type	CC#018	0: Off, 1…32: ANALOG, 33…96: DWGS, 97…126: PCM, 127: MIC IN	0: Off, 1…32: ANALOG, 33…96: DWGS, 97…126: PCM, 127: MIC IN
	CONTROL 1	CC#019	0…127	0…127 (bei Verwendung der Dual-, Ring-, oder Mic-In-Oszillatoren, 0/1: –63, 2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63)
	CONTROL 2	CC#020	0…127	0...127 (bei Verwendung des Kreuzmodulation-Oszillators, 0/1: –63,2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63) (→ S. 37 „Mod Harm-Werte der VPM-Oszillatoren OSC1, 2 und 3“)
Osc3	Type	OFF	0: Off, 1…32: ANALOG, 33…96: DWGS, 97…126: PCM, 127: MIC IN	0: Off, 1…32: ANALOG, 33…96: DWGS, 97…126: PCM, 127: MIC IN
	CONTROL 1	OFF	0…127	0…127 (bei Verwendung der Dual-, Ring-, oder Mic-In-Oszillatoren, 0/1: –63, 2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63)
	CONTROL 2	OFF	0…127	0...127 (bei Verwendung des Kreuzmodulation-Oszillators, 0/1: –63,2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63) (→ S. 37 „Mod Harm-Werte der VPM-Oszillatoren OSC1, 2 und 3“)
Mixer	OSC1Level	CC#023	0…127	0…127
	OSC2Level	CC#024	0…127	0…127
	OSC3Level	CC#025	0…127	0…127
Filter	Cutoff	CC#074	0…127	0…127
	Resonance	CC#071	0…127	0…127
	EG1 Int	CC#079	0/1: –63, 2: –62…63: –01, 64: +00, 65:+01…127: +63	0/1: –63, 2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63
	KeyTrack	CC#028	0/1: –2,00 2: –1,93…63: –0,02, 64: +0,00, 65: +0,02…127: +2,00	0/1: –2,00 2: –1,93…63: –0,02, 64: +0,00, 65: +0,02…127: +2,00
Amp	Level	CC#007	0…127	0…127
	Pan	CC#010	Nicht gesendet	0/1: L63, 2: L62…63: L01, 64: Mitte, 65: R01…127: R63
EG1-Filter	Attack	CC#085	0…127	0…127
	Decay	CC#086	0…127	0…127
	Sustain	CC#087	0…127	0…127
	Release	CC#088	0…127	0…127

Sektion	Parameter	Zuordnung	Wert (gesendet)	Wert (empfangen)
EG2-Amp	Attack	CC#073	0…127	0…127
	Decay	CC#075	0…127	0…127
	Sustain	CC#070	0…127	0…127
	Release	CC#072	0…127	0…127
Filter	LFO1ModInt	CC#089	0/1: –63, 2: –62…63: –01, 64:+00, 65:+01…127:+63	0/1: –63, 2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63
LFO1	Freq.	CC#090	0…127, TempoSync=On: (→ S. 12)	0…127, TempoSync=On: (→ S. 12)
Pitch	LFO2ModInt	CC#077	0/1: –63, 2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63	0/1: –63, 2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63
LFO2	Freq.	CC#076	0…127, TempoSync=On: (→ S. 12)	0…127, TempoSync=On: (→ S. 12)
V.Patch1	Int	CC#103	Nicht gesendet	0/1: –63, 2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63
V.Patch2	Int	CC#104	Nicht gesendet	0/1: –63, 2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63
V.Patch3	Int	CC#105	Nicht gesendet	0/1: –63, 2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63
V.Patch4	Int	CC#106	Nicht gesendet	0/1: –63, 2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63
V.Patch5	Int	CC#107	Nicht gesendet	0/1: –63, 2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63
V.Patch6	Int	CC#108	Nicht gesendet	0/1: –63, 2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63
Effect	EQ Hi Gain	CC#109	EQ Gain Wert (→ S. 29)	EQ Gain Wert (→ S. 29)
	EQ Lo Gain	CC#110	EQ Gain Wert (→ S. 29)	EQ Gain Wert (→ S. 29)
	PreFXDrive/ Freq.	CC#012	0…127	0...127 (für Ton, 0/1: L63, 2: L62...63: L01, 64: Flat, 65: H01...127: H63)
	ModFXDepth	CC#091	0…127	0…127
	ModFXSpeed	CC#113	0…127	0…127
	RevDlyTime	CC#114	0…127	0…127
	PreFX SW	CC#115	0: Off, 32: Timbre A, 64: Timbre B, 96: Timbre A+B	0…31: Off, 32…63: Timbre A, 64…95: Timbre B, 96…127: Timbre A+B
	ModFX SW	CC#094	0: Off, 32: Timbre A, 64: Timbre B, 96: Timbre A+B	0…31: Off, 32…63: Timbre A, 64…95: Timbre B, 96…127: Timbre A+B
	RevDly Depth	CC#093	0…127	0…127
	RevDly SW	CC#095	0: Off, 32: Timbre A, 64: Timbre B, 96: Timbre A+B	0…31: Off, 32…63: Timbre A, 64…95: Timbre B, 96…127: Timbre A+B
Voc.Modultr	Threshold	OFF	Nicht gesendet	0…127
	HPF Level	OFF	Nicht gesendet	0…127
	HPF Gate	OFF	Nicht gesendet	0…63: Disable, 64…127: Enable
Voc.Amp	Direct Level	OFF	Nicht gesendet	0…127
Voc.Carrier	Timb A Level	OFF	Nicht gesendet	0…127
	Timb B Level	OFF	Nicht gesendet	0…127
Voc.Amp	Vocoder Lvl	OFF	Nicht gesendet	0…127
Voc.Filter	Formant Shift	OFF	Nicht gesendet	0…25: –2, 26…50: –1, 51…76: +0, 77…101: +1, 102…127: +2
	Offset	OFF	Nicht gesendet	0/1: –63, 2: –62…63: –01, 64: +00, 65: +01…127: +63
	Resonance	OFF	Nicht gesendet	0…127
	ModInt	OFF	Nicht gesendet	0/1: –63, 2: –62…63: 01, 64: +00, 65: +01…127: +63
	E.F.Sens	OFF	Nicht gesendet	0…126, 127: Hold

Mod Harm-Werte der VPM-Oszillatoren OSC1, 2 und 3

In der folgenden Tabelle finden Sie die Werte der Control Change Nachrichten, die beim Editieren des Parameters „Mod Harm“ des Variable-Phasenmodulation-Oszillators gesendet und empfangen werden sowie die entsprechenden Parameterwerte.

Wert (gesendet, empfangen)	Mod Harm
0…3	0,5
4…7	1
8…11	2
12…15	3
16…18	4
19…22	5
23…26	6
27…30	7
31…34	8
35…38	9
39…42	10
43…46	11
47…49	12
50…53	13
54…57	14
58…61	15
62…65	16
66…69	17
70…73	18
74…77	19
78…80	20
81…84	21
85…88	22
89…92	23
93…96	24
97…100	25
101…104	26
105…108	27
109…111	28
112…115	29
116…119	30
120…123	31
124…127	32

SyncNote-Werte bei aktivierter TempoSync-Funktion von LFO 1/2

Wenn die TempoSync-Funktion aktiviert ist, ändert sich der Parameter Freq. von LFO 1/2 zu „SyncNote“. In der folgenden Tabelle finden Sie die in diesem Fall gesendeten und empfangenen Control Change Werte und die entsprechenden Parameterwerte.

Wert (gesendet, empfangen)	LFO Sync Note
0…7	8meas
8…14	4meas
15…22	2meas
23…29	1/1
30…37	3/4
38…44	1/2
45…52	3/8
53…59	1/3
60…67	1/4
68…74	3/16
75…82	1/6
83…89	1/8
90…97	1/12
98…104	1/16
105…112	1/24
113…119	1/32
120…127	1/64

Delay Time-Werte für MOD DELAY und BPM DELAY

Wert (gesendet, empfangen)	LFO Sync Note
0…9	1/32
10…27	1/16
28…45	1/8
46…63	1/6
64…81	3/16
82…99	1/4
100…117	3/8
118…127	1/2

EQ Gain-Werte

In der folgenden Tabelle finden Sie die den per EQ-HIGH- und EQ LOW-Regler editierten Parameterwerten entsprechenden gesendeten und empfangenen Control Change Werte.

Wert (gesendet, empfangen)	EQ Gain (dB)	Wert (gesendet, empfangen)	EQ Gain (dB)
0…2	–15,0	66, 67	0,5
3, 4	–14,5	68, 69	1
5, 6	–14,0	70, 71	1,5
7, 8	–13,5	72, 73	2
9, 10	–13,0	74, 75	2,5
11, 12	–12,5	76, 77	3
13, 14	–12,0	78, 79	3,5
15, 16	–11,5	80, 81	4
17, 18	–11,0	82, 83	4,5
19, 20	–10,5	84…86	5
21…23	–10,0	87, 88	5,5
24, 25	–9,5	89, 90	6
26, 27	–9,0	91, 92	6,5
28, 29	–8,5	93, 94	7
30, 31	–8,0	95, 96	7,5
32, 33	–7,5	97, 98	8
34, 35	–7,0	99, 100	8,5
36, 37	–6,5	101, 102	9
38, 39	–6,0	103, 104	9,5
40, 41	–5,5	105…107	10
42…44	–5,0	108, 109	10,5
45, 46	–4,5	110, 111	11
47, 48	–4,0	112, 113	11,5
49, 50	–3,5	114, 115	12
51, 52	–3,0	116, 117	12,5
53, 54	–2,5	118, 119	13
55, 56	–2,0	120, 121	13,5
57, 58	–1,5	122, 123	14
59, 60	–1,0	124, 125	14,5
61, 62	–0,5	126, 127	15
63…65	0		

KingKORG
SYNTHESIZER

KORG INC.
4015-2 Yanokuchi, Inagi-city, Tokyo 206-0812 Japan

© 2012 KORG INC.